

VÝTISKŮ
30.000

JASNĚ NEJROZŠÍŘENĚJŠÍ ČS. POČÍTAČOVÝ MĚSÍČNÍK

Prosinec '92

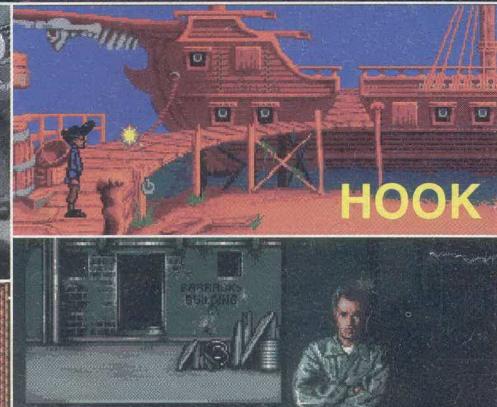
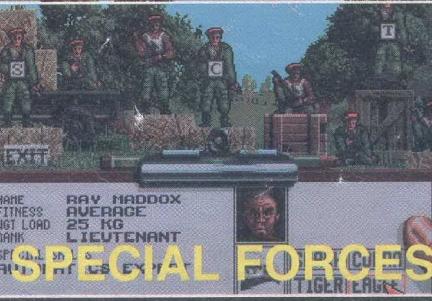
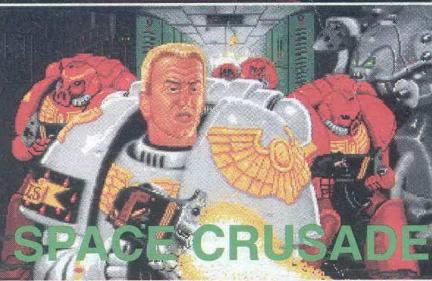
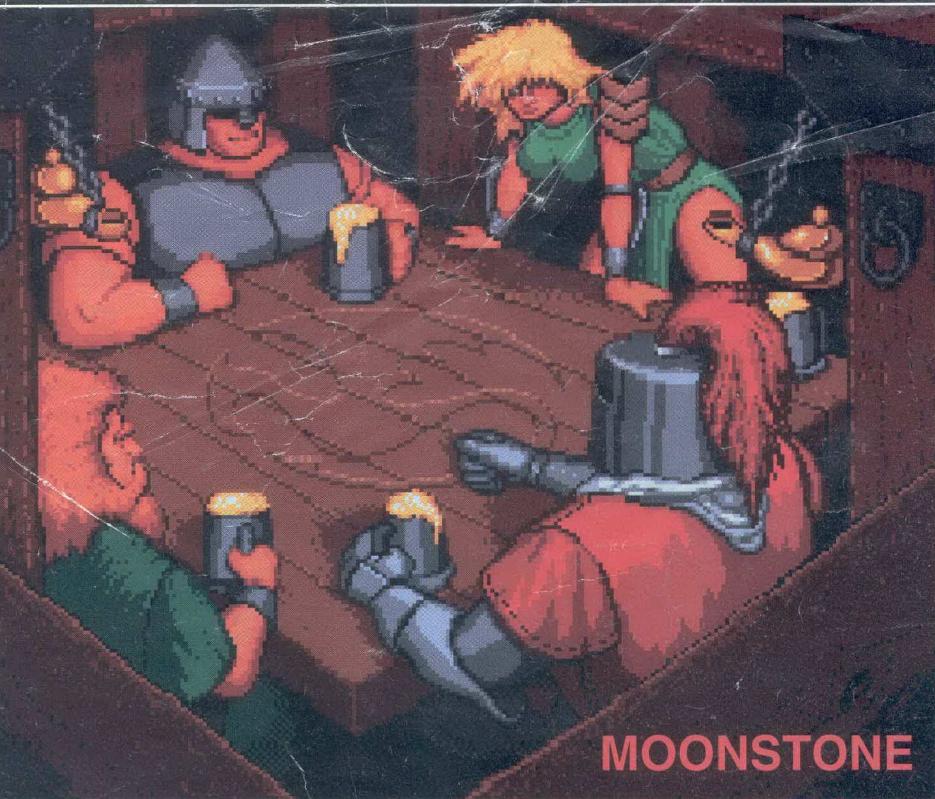
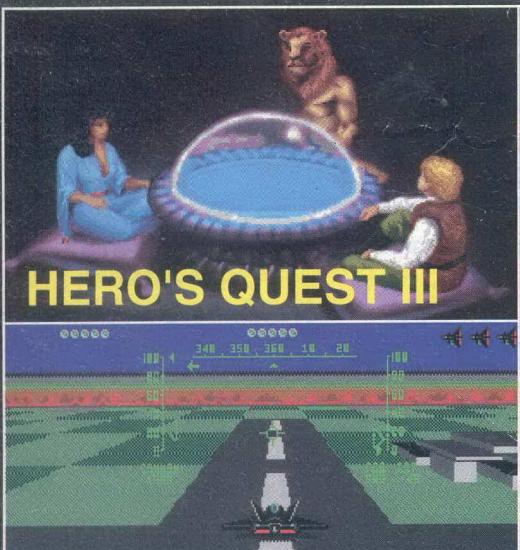
13

24 Kčs

EXCALIBUR

POČÍTAČOVÉ HRY PRO VŠECHNY

ATARI - AMIGA - COMMODORE - MS-DOS - SINCLAIR - RESENZE - NÁVODY



Až na výjimky převládají v žebříčku PC tituly slavných textovek firem Lucasfilm a Sierra-on-line. I když se jedná o hry bezpochyby velice kvalitní, raději bychom na těchto místech viděli některé z nových her. Co takhle HEROS QUEST III nebo KINGS QUEST VI? Co vy na to, milí PC-pařani?

Starý dobrý Sinclair má již léta svoji slávu za sebou. Svědčí o tom i tituly nejobjevitelsích her, které se po dlouhou dobu neměří. I přestože je Sinclair počítacem, na který bychom neměli zapomínat a i když většina jeho uživatelů přesla na výkonější stroje, zůstalo ještě pár nadšenců. Bůh s vám!

První místo hry PROJECT X v žebříčku Amigy je rozhodně zasloužené. Team 17 dokázal již svým prvním výtvorem s názvem ALIEN BREED svoje nesporné kvality a my se můžeme jen těšit na další hru stejných autorů, tentokrát s názvem ASSASSIN. I u slavné hry PINBALL DREAMS je očekáváno pokračování s názvem PINBALL FANTASIES. Uvidíme, jestli dosáhne kvalit svého předchůdce, který je ještě stále nejlepší simulaci pinballu na počítacích všech dob. POPULOUS II bez komentáře.

Na prvním místě žebříčku Atari ST se překvapivě objevil nový titul - vynikající simulace firmy Micropose - KNIGHT OF THE SKY. Blahopřejeme. Že by se mezi majiteli ST začaly konečně objevovat nové hry? Firma Micropose si svoje místo v žebříčku rozhodně zaslouží, o čemž svědčí i další novinka v žebříčku - FORMULA ONE.

Atari 800 XL/XE žebříček se víceméně nemění. Čekali jsme, že někdo přece jen stojaté vody zdeří, ale bohužel se tak nestalo. Nové hry už téměř nevznikají a staré si jen vyměňují místa v žebříčku. Snad je to tím, že fanoušek Atari 800 již výrazně ubývá a řada z nich se přeorientovala na výkonější Atari ST. Možná, že se do příště žebříček výrazněji ožíví. Možná.

Ani C64 příliš nepřekvapí novými tituly. Samozřejmě až na „horkou“ novinku DEFENDER OF THE CROWN z roku 1984. Ale vážně. Přestože se v žebříčku objevily i kvalitní disketové hry jako PIRATES nebo ELVIRA, nedostatek jakýchkoli nových her už začíná být na pováženou. Že by se už i majitelé C64 pomalu začali odebírat do věčných lovišť nebo přecházeli na Amigy?

Našimi pesimistickými poznámkami se ale nenechte odradit a pište dál. Těšíme se na všechny Vaše dopisy.

Vaše redakce

HITY REDAKCE

- 1 HEROS QUEST III
Siera-on-line
- 2 LURE OF THE TEMPTRESS
Virgin Games (EXC 13)
- 3 SHADOW OF THE BEAST III
Psygnosis
- 4 LEGEND OF KYRANDIA
Westwood Studios (EXC 13)
- 5 CRAZY CARS III
Titus
- 6 CADAVER II
Bitmap Brothers (EXC 13)
- 7 SILLY PUTY
System 3
- 8 PINBALL DREAMS
21st Century Ent. (EXC 12)
- 9 ISHAR
Silmarils (EXC 13)
- 10 ZOOL
Gremlin Graphic

EXCALIBUR HITPARÁDA

NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČESKOSLOVENSKU

MS-DOS

- 1 EYE OF THE BEHOLDER (1)
SSI (EXC 5, 7, 11)
- 2 LARRY LEISURE SUIT V (6)
Siera-on-line
- 3 MONKEY ISLAND I, II (9)
Lucasfilm Games (EXC 11, 12)
- 4 INDIANA JONES IV (8)
Lucasfilm Games (EXC 11, 12)
- 5 SPACE QUEST III
Siera-on-line
- 6 RED BARON
Dynamix (EXC 6)
- 7 CIVILISATION
Mikropose
- 8 INDIANA JONES III
Lucasfilm Games
- 9 GODS
Bitmap Brothers (EXC 8)
- 10 POLICE QUEST III
Siera-on-line

SINCLAIR

- 1 DIZZY (3)
Code Masters (EXC 5)
- 2 MYTH (2)
System 3
- 3 ROBOKOPI (5)
Ocean
- 4 ELITE (7)
Firebird Software (EXC 1)
- 5 LAST NINJA II
System 3
- 6 R-TYPE (1)
Elektric Dreams
- 7 T. MUTANT TURTLES (4)
Probe
- 8 TURRICAN (10)
Rainbow Arts (EXC 5)
- 9 F-19
Mikropose
- 10 TETRIS II (9)
Fuxoft

AMIGA 500

- 1 PROJEKT X
TEAM 17 (EXC 13)
- 2 PINBALL DREAMS
21st Century Ent. (EXC 12)
- 3 POPULOUS II (8)
Bullfrog (EXC 11)
- 4 EYE OF THE BEHOLDER II
SSI (EXC 13)
- 5 POWERMONGER (2)
Bullfrog (EXC 3)
- 6 PUSHOVER
Ocean
- 7 LOTUS TURBO E.C. I - II (1)
Gremlin (EXC 1, 10)
- 8 MONKEY ISLAND I, II
Lucasfilm Games (EXC 11, 12)
- 9 GODS (6)
Bitmap Brothers (EXC 8)
- 10 TURRICAN II (3)
Rainbow Arts (EXC 5)



Také Vy můžete změnit pořadí prestižní HITPARÁDY EXCALIBURU a zúčastnit se soutěže o HIGH-CLASS-JOYSTICK. Vyplňte anketní kupón z tohoto čísla Excaliburu a odeslete jej bleskově na adresu:

EXCALIBUR
P.O.Box 414
111 21 Praha 1

ATARI ST

- 1 KNIGHT OF THE SKY
Mikropose (EXC 12)
- 2 POPULOUS II
Bullfrog (EXC 11)
- 3 VROOM (9)
UBI SOFT (EXC 12)
- 4 RAILROAD TYCOON
Micropose (EXC 8)
- 5 CHAOS STRIKES BACK (4)
FTL (EXC 4)
- 6 FORMULA ONE G.P.
Micropose (EXC 12)
- 7 ANOTHER WORLD
Delphine software
- 8 LOTUS TURBO E.C. I-II (1)
Gremlin (EXC 1, 10)
- 9 LEMMINGS (7)
DMA Psygnosis (EXC 2)
- 10 F - 19 (8)
Micropose

ATARI 800 XL/XE

- 1 MISJA (2)
Avalon (EXC 12)
- 2 DRACONUS
Cognito
- 3 FRED
Avalon
- 4 LASERMANIA
Avalon
- 5 TOMAHAWK (9)
Digital Integration (EXC 6, 12)
- 6 ZYBEX
Cognito
- 7 KARATEKA
Broderbrund
- 8 ACE OF ACES
Accolade (EXC 12)
- 9 TETRIS
Mirrortsoft
- 10 ROBBO
Avalon

COMMODORE 64

- 1 TURRICAN II (3)
Rainbow Arts (EXC 5, 12)
- 2 TEST DRIVE II
Accolade (EXC 6, 11)
- 3 LAST NINJA II (2)
System 3 (EXC 11, 12)
- 4 DEFENDER OF THE CROWN
Cinemaware
- 5 PIRATES
Micropose
- 6 ELVIRA
Accolade
- 7 CAVEMAN UGH-LYMPICS
Ocean
- 8 P. P. HAMMER
Demonware
- 9 ELITE
Firebird Software (EXC 1)
- 10 CASTLE MASTER
Incentive (EXC 5)

RECENZE

ACE, ACE II, ACE of Aces, ATF - létání na 8-bitech..	4
Alcatraz - pevnost přepadena, zachraňte rukojmí...	14
A-train - postavte si říši	8
Epic - hvězdné války aneb boj za záchrana lidstva....	9
Giana Sisters, Usagi Yojimbo - něco pro osmibity.	14
Hero's Quest III - zabraňte válce v zemi Taura.....	15
Ishar - legenda pevnosti.....	9
Moonstone - krvavá cesta za měsíčním kamenem	11
Pacific Islands - (Ostrov Tichého oceánu) tanková válka.	12
Premiere - zápas filmového stříhače o přežití.....	6
Projekt X - vesmírná i podzemní střílečka	8
Space Crusade - vesmírná křížová výprava	7
Special Forces - (Speciální vojenská jednotka)	13
Steel Empire - (Ocelová říše) válka robotů o Orion ..	7
Stormmaster - staňte se pány bouře	10

NÁVODY

Eye of the Beholder I. - mapy 3. část - dokončení....	22
Eye of the Beholder II. - mapy 1. část další série ...	16-17
Cadaver II. - hra plná kouzel.....	20-21
Elvira II - (Cerberovy čelisti).....	18
Gobliiins - tři trpaslíci bojující o zdraví svého krále....	24
Hook - Petr Pan versus kapitán Hák	25
Kyrandia	28
Lure of the Temptress - boj s krásnou svědkyní ..	26-27
Plan 9 - hra, která přišla z vnějšího vesmíru	23
Thunderbirds	19
Zombie - souboj s oživlými neživými.....	24

RUBRIKY

Dopisy čtenářů	27
Hitparáda Excaliburu	2
Novinky na podzim	5
Obsah	3

PC-MENU

PC-SALON - pozvánka s 50% slevou vstupného ..	29-30
Šachové počítače - úvod	30

INZERCE

AMIGA INFO	23
BCD s.r.o.	31
Computer Equipment	31
IDCS Praha s.r.o.	31
PRINGTON	32
STRON s.r.o.	23
SYSTEM Pro GmbH	31
Inzertní kupón	29
Předplatné	29
Řádková inzerce	29

Využijte nízké ceny inzerce v Excaliburu! 1 cm² barevné inzerce stojí při celé stránce necelých 48 Kčs, při platbě do 3 dnů pouze 38 Kčs! A to všechno při nákladu 30.000 výtisků! Pište na adresu redakce nebo volejte na tel. 02/803245-8 linka 29.

TABULKÁ HODNOCENÍ

Název programu

Výrobce, rok výroby
grafika 1, hudba 2, nápad 3, zábava 4
min. PC 286, x MB RAM, VGA, xx MB HD,
dop. PC 386, x MB RAM, Sound Blaster

Na rozdíl od minulého čísla jsme se vrátili ke klasickému způsobu hodnocení her, které odpovídá známkování ve škole...

- 1 = NEJLEPŠÍ, 5 = NEJHORŠÍ
- min. = minimální konfigurace
- dop. = doporučená konfigurace
- testováno na počítači typu...
- hra je také na tyto počítače

Počítač 99%
Další počítače



Hero's Quest III - zabraňte válce v zemi Taura



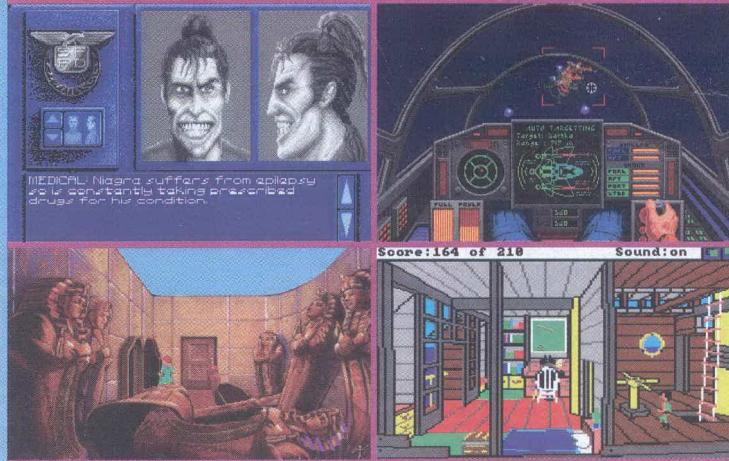
Lure of the Temptress - přemůžete svědkyni?



Hook - Petr Pan versus kapitán Hák

A PŘÍŠTĚ...

Z jakých her jsou obrázky?



EXCALIBUR 13 © Popular Computer Publishing, 1992. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Andrej Anastasov (Andrew). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Jan Eisler (ICE). REDAKCE: ANDREW, ICE a David Kika (KIKI). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: Studio 24 fy. PCP. TISK z dodaných předloh: MORAVIAPRESS, a.s., Brno. NÁKLAD: 30.000 výtisků. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MK ČR 5 204, MÍČ 47 129. ROZŠÍRUE: Síť Nezávislých Distributorů fy. PCP, PNS a PC-INFO. K sehnání předešlím v počítačových prodejnách. PŘEDPLATNÉ: a starší čísla: SEND, Bohuslava ze Švamberka 4, 140 00, Praha 4. Toto číslo vychází v prosinci 1992.

Jak již název napovídá, budeme se zde věnovat několika hrám, které byly vytvořeny pro osmibitové počítače, a které nazýváme letové simulátory. Pravdou zůstává, že simulátory na osmibitech se nikdy nevyrovnaní téměř na jejich šestnáctibitových sourozencích. Přesto jsou mezi nimi některé, které stojí za povědomí. A jako první přiléhá...

ACE

V roce 1985 vytvořila firma CASCADE GAMES hru s krátkým názvem **ACE (eso)**. Jedná se o simulátor fiktivního stíhacího letounu ve válečném konfliktu ve fiktivní zemi. I přesto, že tato hra je již velice, ale opravdu velice letitá, pokládám ji za jeden z nejlepších letových simulátorů na osmibitech. ACE má totiž něco, co ostatním simulátorům na malých počítačích chybí - rychlosť. Hra je od začátku do konce velice dynamická. Je třeba přiznat, že krajina je sice trochu jednodušší a nejhýž detaily, ale tento nedostatek je vyvážen velice sugestivním požitkem z letu.

Na počátku hry nás čeká několik voleb jako nastavení obtížnosti, doby letu (můžeme létat v zimě, v létě nebo třeba v noci) ale také počtu hráčů. V této hře se objevuje originální prvek, zatímco dvojčlenná posádka, kterou tvoří pilot a střelec. Je to velice praktické; zatímco pilot joystickem manévruje a uniká nepřátelským stíhačům, střelec pomocí cursorových kláves sestřeluje jednoho po druhém. Náplň letu je také rozmanitá: sestřelování stíhačů, útok na pozemní tankové jednotky nebo potápění nepřátelské válečné flotily.

Když stroj dojde palivo, zbývají tři možnosti: pokusit se natankovat za letu z letající cisterny (to je nejtěžší část celé hry; neznám nikoho, komu by se podařilo natankovat „plnou“ aniž by se s obrovskou cisternou srazil...).

Druhou možností je přistát na letišti a třetí možností je katapultace - stačí z letadla vyskočit a věřit, že se zrovna nachází nad spojeneckou oblastí.

Nedostatek paliva ale není jediným nebezpečím. Podle množství zásahů letadla nepřátelským stíhači nebo raketami země-vzduch přibývá rozsah poškození letadla - první zásah poškodí jeden z přístrojů, další poškodí ovládání letadla a může se také stát, že po jednom dobře mříženém zásahu vašemu letounu vysadí motory. Potom nezbývá než doufat, že se vás stroj nachází v dostatečné výšce a motory ještě půjdou spustit.

Na konec ještě jednu lahůdku - palubní počítač letadla ve hře ACE je vybaven syntetizátorem hlasu, který velice srozumitelnou angličtinou oznamuje důležité informace! U šestnáctibitových počítačů by tato informace nijak nepřekvapila, ale uvědomme si, že hra ACE vznikla v roce 1985 a na osmibitech.

V každém případě patří hra ACE mezi základní pilíře počítačové zábavy na osmibitových počítačích. Je důkazem, že i hry staršího data můžou s úspěchem konkurovat některým novějším a rádoby propracovanějším. Jednou z těch her, které zůstávají hluboko ve stínu hry ACE je její pokračování...

ACE II

Hra ACE II vznikla o dva roky později než její zdalejší předchůdce. Autoři se pro tentokrát rozhodli předvést na osmibitech něco, co by snad mohlo fungovat na šestnáctibitových počítačích, které jsou sériově propojeny. Hra ACE II je totiž simulátorem pro dva hráče, kteří se utkávají ve dvou oddělených stíhačkách. Toto zpracování přineslo nutně obrovské problémy...

Obrazovka je rozdělena na dvě části, horní a dolní, z nichž každá znázorňuje pohled z jiného letadla. Oba hráči se snaží přiblížit se k druhému tak, aby mohli z bezpečné vzdálenosti vypálit smršť střel. Na počátku hry lze kromě jiného nastavit počet zásahů nutných k zničení nepřitele. Když je druhý bojovník vyřazen, stačí jen zničit druhý cíl mise, kterým je továrna nebo válečná loď. Jestliže krajina ve hře ACE nevhyla detaily, krajina ve hře ACE II ani žádné detaily nemá. Jediným objektem na zemi jsou ony dva vyše uvedené cíle. Chybí zde i možnost přistávání na letiště a podobné malíčky. Vlastní vzdálené souboje nejsou na příliš vysoké úrovni, ale to u osmibitu již příliš nepřekvapí. Většinou stačí z dostatečné vzdálenosti vypálit raketu a... pilot druhého letadla může jen vypustit ochrannou světlici a vynout se tak zásahu. Tak to jde stále dokola až do vyčerpání střeliva nebo světlíc. Když už jsou obě strany připraveny na souboj zblízka pomocí palubního kulometu, obvykle dojde palivo a je třeba vrátit se zpět do spojeneckého vzdáleného prostoru a natankovat.

Ačkoliv je nápad hry ACE II velice slibný, nepodařilo se jej, bohužel, zpracovat na dostatečně vysoké úrovni. Je to sice veliká škoda, ale musíme se s tím nějak vyrovnat a raději si zahrát jiný simulátor. A abychom zůstali u jména předešlých dvou her, vrhněme se rovnou na...

ACE OF ACES

Nad Britskými ostrovy dnes panuje nevlídné, sychravé počasí. Náhle se ozývá známý signál - letecký poplach. Piloti okamžitě oblékají teplo ošacení, připravují výzbroj a výstroj a vrhají se ke svým strojům. Další dlouhá noc nad Německým územím přichází.

ACE OF ACES je letovým simulátorem letounu Mosquito nad Německým územím. Vytvořila jej v roce 1987 firma ACCOLADE a dodejme, že tato hra měla ve své době velký úspěch. Není divu. Originální nárazy a výborné zpracování jsou zárukou skutečně hodnotné zábavy. Ale začněme od začátku. Prostředí tohoto simulátoru je zpracováno poněkud netradičně, což ovšem není na škodu. Hráč ovládá několik bojových stanovišť v letadle a stará se nejen o pilotování stroje a ničení nepřátele, ale také o udržování zásob paliva, chod obou motorů a také o bombardování pozemních cílů. Děj hry je zasazen do sychravého počasí, což se velice zřetelně projevuje - z pilotní kabin, ale i v pohledu na křídla je vidět jen silná, neproniknutelná hradba temných mraků. Programátoři ACCOLADE se tak velice vtipně vyhnuli potížím s krajinou a jejím rozlišením. Ať je stroj v jakékoli výšce, na zem není vidět. Při přelétu vrstvou mraků se střídají temné barvy se světlými a dá se říci, že není vidět téměř nic, kromě nepřátelských stíhačů.

Cílem hry je splnit několik misí a zaútočit na několik vzdálených i pozemních cílů. Jako první je na řadě útok na pozorovací balóny. Kdyby nebyly chráněny smečkou stíhačů, jistě by představovaly snadný cíl. Pokud nechcete být zasaženi, musíte se vypořádat nejprve se stíhači a potom se vrhnout na vzducholodě.

Dalším cílem je bombardování jedoucího vlaku. Pro splnění této mise je nutné ponorit se hluboko do bariéry mraků, téměř až k zemi. Ve vhodné výšce otevřít pumovnici a zaměřovačem pouštět bomby na projíždějící soupravu. Než se jako vítěz vrátíte do rodné, deštivé Anglie, musíte ještě zničit dvě skupiny bombardérů a provést hlubkový nálet na ponorky v Severním moři. Když

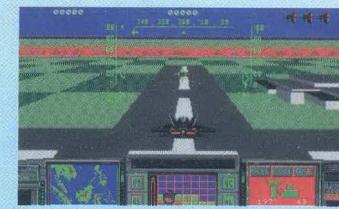
se vám úspěšně podaří přežít všechny akce, přijde návrat na základnu a triumfální oslava dalšího přežitího dne.

hra ACE OF ACES je velice realistickým simulátorem dramatického prostředí náletů za Druhé světové války. Zpracování je na velice vysoké úrovni a řada detailů dotváří výbornou atmosféru. Když například po zásahu začne hořet motor, je nutně mu odpojit přívod paliva a ze stanoviště na boku sledovat, jak se vrtule zastavuje atd. Hra je od začátku až do konce velice dynamická a nepostrádá značnou dávku napětí. Rozhodně je jednou z těch, které by neměly chybět ve sbírce žádného z počítačových letců. Ostatně stejně jako by zde neměla chybět hra...

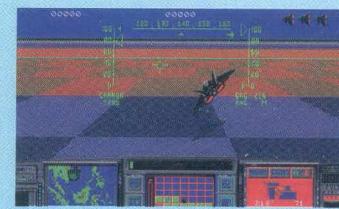


ATF

ATF je hra vytvořená firmou DIGITAL INTEGRATION v roce 1988. Jedná se o akční simulátor taktické stíhačky. Není to vlastně simulátor v pravém slova smyslu, protože letadlo sledujeme z externího pohledu ze zadu. Možná by se tato hra dala přitvárat ke hram typu HELL FIRE nebo AFTERBURNER, ale s řadou strategických prvků. Tady jde totiž především o ničení pozemních cílů.



Úkolem hry je ve válečném konfliktu budoucnosti oslabit síly nepřítele a tím zvrátit výsledek konfliktu ve prospěch spojenců.



Hra nabízí řadu pozemních i námořních cílů, se kterými se můžete utkat. Na rozdíl od předešlých simulátorů je zde kladen velký důraz na provedení krajiny.

Letadlo totiž nelétá ve velkých výškách a může se zdržovat pouze těsně nad zemí. Tomu odpovídá provedení pozadí. Krajinu je složena z šachovnicovitého uspořádání čtverců, které svým sklolem vytvářejí dojem plastického zvláštního podkladu. Jednotlivé pozemní cíle jsou veliké a jasné viditelné. Škoda, že jsou určeny k záhubě. Během letu si na palubním počítači můžete vybrat jeden z mnoha cílů. Pokud si cíl vyberete, na kompasu se objeví ukazatel optimálního směru k cíli. Potom jde jen o držet se vytýčeného směru a zbavovat se dotérých stíhačů. Na pozemní cíl stačí vypálit dvě střely Maverick, které se k cíli sáhají najdou samy a to i v největší vzdálenosti. Odporných stíhačů, které znepříjemňují celou cestu se zbavte buď palubním kulometem anebo řízenou střelou vzduch-vzduch. Proti řízeným stíhacím, které se na vás hrnuje z všech stran je jediná obrana - jejich okamžité zničení pomocí tlačítka „J“. Hra končí buď sestřelením, nebo úspěšným zničením velkého množství nepřátelských cílů. Potom je výsledek válečného konfliktu jednoznačný ve prospěch spojenců a to díky vašemu stíhacímu letounu. Není to příjemný pocit, přispět zase jednou ke zvrácení výsledku jedné války?



Co říci závěrem? Hra ATF je akčním simulátorem, který jistě mnoho lidí „chyňe“. Zejména proto, že je to hra velice přehledná a jasná. Stačí se jen držet údajů na palubní desce a hra vás sama dovede k cíli. I zpracování je poměrně na dobré úrovni, i když bychom i tady jistě nalezli drobné mušky a vady na kráse. To nic nemění na tom, že máte-li možnost získat tuheto hru, rozhodně si tuto příležitost nenechte ujít. Hra ATF vás jistě zaujme a stane se pro vás náplní mnoha dlouhých večerů.

A co nám vlastně v tomto srovnání šlo? Chtěli jsme majitelům osmibitových počítačů dokázat, že jejich miláčci nepatří ještě do šrotu a s kvalitním softwarem se mohou stát docela obstonými konkurenty svých silnějších protějšků, 16-bitů. I když to asi nebude v rychlosti ani v detailech provedení, jsou tady nápadы, které ještě stále rozhodují o kvalitách a zápořech počítačových her.

Tak usedněte k obrazovkám svých miláčků a vzlétněte do oblak. Hodně štěstí.

ICE

CENA JEN 10 Kčs

HRÁČÍ

PCP, Box 414, 111 21, Praha 1

Hraju, protože jsem hravej. A přečtu každého Hráče. Proti mně nemáte žádnou šanci.

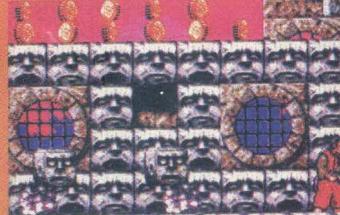
CO SE PŘIPRAVUJE PRO PODZIM '92

Neustále nás bombardujete požadavky o zveřejnění zaručeně nových informací ze softwarového trhu. Doufejme, že tento článek se konečně stříří do černého a v momentě, kdy tento Excalibur dostanete do vašich rukou, bude stále ještě aktuální. Nežli začnu, upozornjuji čtenáře, že u následujících her nebudu uvádět všechny počítače, na kterých tyto hry budou časem k dispozici. Uváděná hry totiž teprve vyjdou a mnoho informací o nich tudy nemáme. Takže do toho:



FLASHBACK - ztrhující pokračování slavné hry ANOTHER WORLD

FLASHBACK (Záblesk) od autorů ANOTHER WORLDU bude publikován firmou US GOLD, které francouzští programátoři rádi prodávají své hry. FLASHBACK pojednává o úspěšném vědci, který odhalil přípravované spiknutí mimozemšťanů proti lidstvu. Cíli bytosti však na jeho objev přijdou a odstraní ho na planetu hustě zalesněnou cizí vegetací. Neznámí tvorové budou často ohrožovat život vašeho hrdiny. Hra bude rozdělena do pěti masivních úrovní a autoři slíbili, že bude ještě složitější a rozsáhlější, nežli ANOTHER WORLD. Uvidíte opět mnoho detailních záběrů a rozhovorů, které se totíkají v předchozí hře. Nejdále se tedy o ANOTHER WORLD I, ale idea z předchozího programu bude prostě oblečena do nového kabátu. Doufajme, že se to povede.



THE SECOND SAMURAI - dlouho očekávané pokračování úspěšné hry FIRST SAMURAI

THE SECOND SAMURAI (Druhý samuraj) bude přímým pokračováním prvního samuraje od VIVID IMAGE DEVELOPMENTS. Bude to stejná chodítka - plošinkovka, jako díl první, jenomže bude upravena i pro dva hráče najednou (!), což by mohla být pěkná bomba. Trochu vylepšená bude animace a zvuky, a setkáte se samozřejmě i s úplně novou grafikou, do které byly vpracovány zvláštní surrealistické prvky. Mnoho nových nápadů se od tohoto titulu asi očekává nedá, nicméně programátor Raphael Cecco se již mnohokrát výborně osvědčil.



WAXWORKS - krvavá adventure, navazující na hru ELVIRA II

WAXWORKS (Muzeum voskových figurin) od autorů ELVIRY I a II bude tradičně publikován firmou ACCOLADE. Idea hry byla převzata od stejnojmenného filmu. Film WAXWORKS pojednává o skupině mladých lidí, kteří o půlnoční navštíví tajemné muzeum voskových figurin. Figuriny jsou v prostorné hale vystaveny v několika oddělených skupinách, které

zobrazují některé příšerné scény. Jedna zobrazuje markýze de Sade v momentě, kdy k smrti bičeje mladou dívku, druhá scéna zachycuje ples upírů, třetí hon na vlkodlaky, atd. Přiblíží se některý z diváků k libovolné skupině figurin, přenese se do zobrazovaného děje a stane se obětí mumie, upíra nebo např. pana de Sade. Hra má být naprogramována viceméně podle filmu, takže je jasné, co můžeme očekávat: krev, vraždy a možná i o něco menší propadák, nežli byla ELVIRA II. Mimochodem film Waxworks je perfektní, všem ho doporučujeme (má už i druhý díl, ale to je jiný příběh).



WALKER - další akční hra autorů úspěšné hry LEMMINGS

WALKER (Chodec) bude vyjímcem propracovaná chodítka-střílečka od autora Menace, Blood money a Lemmings. Tato hra má vyjít až na vánoc, takže se o ní moc neproslyší. Autoři DMA designs slibují úžasně propracovanou animaci a grafiku. V některých západních časopisech byvá oblibou publikovat rozfázané pohyby budoucích herních postavík. Fáze z WALKERa jsme již měli tu čest vidět a vypadaly propracované.



ELITE II - báječná 3D grafika pro milovníky staré dobré ELITE

ELITE II - hurá, nové ELITE! Pod své roucho je tentokrát nevezme znesulý Firebird, ale rozmachující se Konami. Programátor David Braben o svém výtvoru sdílí, že ELITE II bude v mnoha aspektech podobné ELITE I (a jemine, to už tu jednou bylo v tzv. nové verzi ELITE nazvané verze 2.0). Budete opět létat z planety na planetu a budete obchodovat. Zápletky však budou mnohem složitější, čeká vás mnoho úkolů a smlouvání s vysokými politky. Velkým rozdílem bude 3D zpracování povrchu všech planet, což si dost dobře nedovedeme představit v plném chodu. Elite maniaky (a že je jich požehnaně) rozhodně potěší tento dárek k pařanským vánocům.

DARKSEED (Černé sémě). Všem na vědomost se dává, že DARKSEED bude již brzy hotov i na Amigu.



COURSE OF ENCHANTIA - adventure, hra podobná známé LURE OF THE TEMPTRESS

COURSE OF ENCHANTIA (Prokletí země Enchantie) bude prvním pokusem firmy CORE DESIGN o klasickou adventuru. Hlavním grafikem je Bill Allison, který se zabývá spíše kreslením televizních

seriálů. První reklamní obrázky vypadají perfektně, hráč bude udělána ve stylu SIERRÁKÝCH KINGS QUESTŮ, ale bude více humorově laděná a má být vskutku rozsáhlá (pravděpodobně však nebude větší nežli obrovský a skvělý KINGS QUEST VI, který zrovna usilovně páříme). Novinkou bude přístup k ovládání hry - funkční ikony se budou na obrazovce objevovat pouze v případech, kdy to bude bezpodmínečně nutné, takže atmosféra hry nebude zbytečně narušována.

INDY IV, akční hra i adventure, je na spadnutí i na Amigu. Doufajme, že obě hry budou stejně dobré jako na PC a ST. Pokud jste ještě neslyšeli o akčním INDYMU 4, tak je to 3D chodítka s pěknou grafikou zpracovanou ve stylu LAST NINJI 3.

POPULOUS II - Challenge disk. Tak na tenhle titul se těšíme doopravdy, data disk k POWERMONGEROVI sice nebyl nic moc, ale pokračování POPULOUS II se snad ani nedá zkazit. Váš soubor o lidičky se tentokrát bude odehrávat v Japonsku. Název země již sám o sobě napovídá, že populární přírůstek bude obrovský. Čeká vás dalších 1000 zemí, nové pohromy, nově zpracované stavby, lidíčky a soubory na čas.



ENTITY - pohledná podívání na perfektně prokreslenou hlavní hrdinku

ENTITY (Bytost) od francouzské firmy LORICIEL má vyjít asi v prosinci letošního roku. Jedná se o akční běhačku-střílečku, která má být kombinací mezi UNREALM a BEASTEM. Hlavní hrdinkou bude tentokrát žena a v několika dlouhých animovaných sekvenčích ji uvidíte perfektně prokreslenou v mnoha detailech (viz obrázky). Zdá se, že hra má výkonem podobný 3D systémem. Jak můžete sami posoudit podle obrázku, grafika byla vypílována do krajnosti, takže se můžete těšit na jakýsi mix CADAVERA, HEIMDALLA a LAST NINJI. Hlavní hrdina se bude jmenovat Ebryn a bude muset projít třemi rozmanitými úrovněmi - vesnicí, lesem a komplexem jeskyní. Jestli bude grafika lepší než v HEIMDALLOVI a postavičky budou lépe animované, bude to bomba!



ALIEN III - slizká a zubařská smrt odvážného Ripley zachrání lidstvo

ALIEN 3, LETHAL WEAPON 3 (Vetřelec 3, Smrtonosná zbraň 3). Úspěšnou sérii akčních detektivek LENTHAL WEAPON I-III si vzal na mušku (jíž tradičně) OCEAN. Můžeme očekávat klasickou chodítka, kterou ze všedního oceánovského průměru předběžně vyzdvívá snad jen to, že na ní pracují tvůrci rozmilé hry PARASOL STARS. Slibnější vypadá příprava hry podle skvělého filmu Vetřelec 3. Firma ACCLAIM tímto úkolem pověřila programátory PROBE, kteří již mají zkušenosti a věděj jak na to. Bude se jednat o 2D plošinko-žebříkovku, ne přesnější se ještě neví, snad jen tolik, že vetřelobika Ripley bude mít k dispozici slušnou zásobu zbraní, které ji ve filmu tolik chyběly. Super by bylo, když by hru nakreslil tvůrce vetřelce H. R. Giger, ale některá přání se asi nesplní.



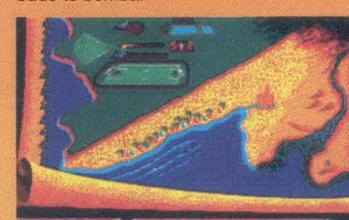
Další adventura, tentokrát ze starého Egypta - DALI'S ADVENTURE

DAUGHTER OF THE SERPENTS (Hadí dcera). Nová, pěkná textovka od firmy MILLENIUM vyjde na Amigu až v prosinci, na PC bude dříve. Stejný programátoř tým nás před několika lety obdaril poněkud zmatenou adventurou THE HOUND OF SHADOW. Některé její rysy zdědila i Hadí dcera. Jedná se o detektivní příběh typu CRUISE FOR CORPSE, situovaný do 30. let. Zápletka se neodehrává na lodi, ale v egyptské Alexandrii. Stejně jako u HOUND OF SHADOW bude mít možnost si zvolit povolání svého hrdiny (cestovatel, egyptolog, atd.). Dějová linie hry se pro jednotlivá povolání liší, takže si textovku budete moci zahrát i znova s jiným charakterem, anž byste se (příliš) nudili. Ovládání by mělo být co nejjednodušší a textovka samotná právě moc složitá nebude.



Horký typ redakce
DARKMERE - CADAVER v nové grafice

DARKMERE - paráda, nový HEIMDALL od CORE DESIGN (tahle firma se vážně čím dál tím lepší). Vlastně se ani nejenádá o přímé pokračování HEIMDALLA, ale čeká nás hra nová, vypracovaná podobným 3D systémem. Jak můžete sami posoudit podle obrázku, grafika byla vypílována do krajnosti, takže se můžete těšit na jakýsi mix CADAVERA, HEIMDALLA a LAST NINJI. Hlavní hrdina se bude jmenovat Ebryn a bude muset projít třemi rozmanitými úrovněmi - vesnicí, lesem a komplexem jeskyní. Jestli bude grafika lepší než v HEIMDALLOVI a postavičky budou lépe animované, bude to bomba!

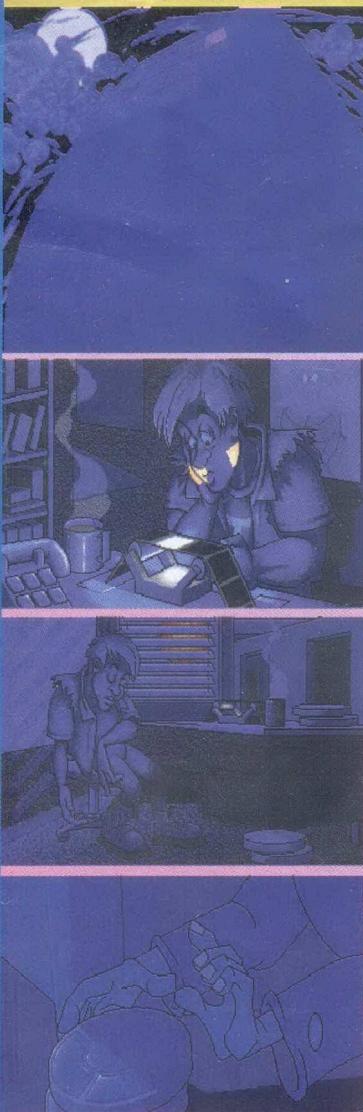


LEMINGS II - pro všechny milovníky přírody, pokračování dlouho utajované hry plné nápadů

PSYGNOSIS presents the DMA design game: **LEMMINGS II**. Machří zvaní DMA konečně přestali přidělávat nové úrovně a úrovníčky ke starým LEMMINGŮM a pustili se do práce na zbrusu novém Lemmingovském světě. PSYGNOSIS veškeré informace o tomto titulu tají (alespoň k datumu, kdy tento článek příšel, tj. 15.10.92). Proslýchá se, že postavičky LEMMINGŮ budou o něco větší, aby vám jich bylo více líto, až se budou „kašit“ v pastech. Informace však nejsou podložené, takže zatím ticho po pěšině.

Pro tentokrát to snad stačilo, rádi bychom napsali ještě o jiných hrách jako GUNSHIP 2000, CHAOS ENGINE, SUPERFROG, atd. Necháme to však na příště - málo míst.

Redakce



Dlouho ohlašovaná, hojně obestřená reklamou a netrpělivě očekávaná nová hra firmy CORE je na světě. Jmenuje se PREMIERE a jejími autory není nikdo jiný, než skupina programátorů THE 8TH DAY. Pro ty, kteří toto jméno slyší poprvé, připomínám strhující legendu HEIMDALL, která uchvátila všechny „pařany“ přibližně před půl rokem. Dnes je to PREMIERE a její úspěch nebude zřejmě o nic menší. Ale jako v každém filmu, začneme i tady od začátku...

Clutch je stříhač (od slova stříh). Před premiérou nového filmu dokončuje poslední úpravy na filmovém pásu. Káva už přestává zabírat, a tak Clutch pozdě v noci upadá do hlubokého spánku. Jak by si mohl všimnout, že konkurenční filmová společnost vyslala speciálního agenta s jediným úkolem - ukrást filmové kotouče a zajistit tak vlastní úspěch? Když se s ranním rozbráskem ozve šéf, Clutch se nestáčí divit. Filmy zmizely a premiéra se nezadržitelně blíží. Nezbývá, než se vydat na strastiplnou cestu po filmových ateliérech,

ve kterých jsou kotouče roztroušeny. A cesta to bude dlouhá a obtížná...

Mimořádně kvalitní animované demo na začátku předznamenává výborně propracovanou hru, které si s úvodním demem nezadá. Graficky do detailu rozpracované prostředí jednot-

do vedlejšího studia). Po zvládnutí této úrovně přichází část pro statečné návary - horror. Nebojte se děti, jsou to jen kulisy. Stačí jen projít dveřmi a očete se v záklidu, kde už pozadí není tak strašidelné.

Premiere

Core 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 2

Amiga 80%
ST, MS DOS

která stojí za shlédnutí. Rozhodně nebudete litovat. Tak teď už ale žádne zdržování, kamera, klapka a jedeme.....

ICE



livých ateliérů svědčí o obrovských schopnostech skupiny THE 8TH DAY. Veliká postavička hlavního hrdiny je výborně animovaná, řada pohybů je propojena velmi elegantně a jednotlivé fáze jsou rozpracovány skutečně dokona-

Potvory jsou ale všude, a velice nepříjemné...

Další úroveň se dá nazvat jako rodinná idylka. Kulisy představují jakousi domácnost



s jediným rozdílem - rozdílné jsou tak obrovské, že Clutch dorůstá velikosti prů-

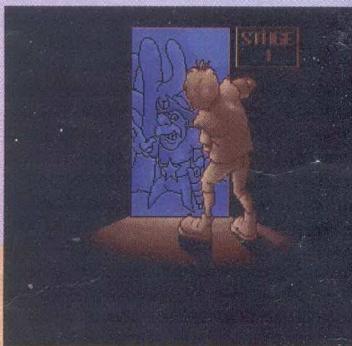
le.
Když

Clutch zrovna neběhá, neskáče, nestřílí neleze po žebříku nebo nedělá něco jiného, postavička se zastaví, založí ruce a začne podupávat nervózně nohou. Dělej člověče, premiéra je za dveřmi!

V šesti úrovních, ve kterých najdeme skoro všechny žáry současně filmové produkce je taková spousta postav a postaviček, že stačí jen kulit oči. Nesmíte se ale příliš vylukit - přijít o život

je velice snadné. Dá se říci, že PREMIERE patří skutečně mezi „tuhé“ hry a bez dokonalé spolupráce s joystickem se daleko nedostá-

měrné myši, a tak za průchody mezi jednotlivými částmi studia slouží myší díry. Páté studio je místo, kde se natáčejí filmy sci-fi. Od letujících kosmonautů, hlubokých kráterů až po

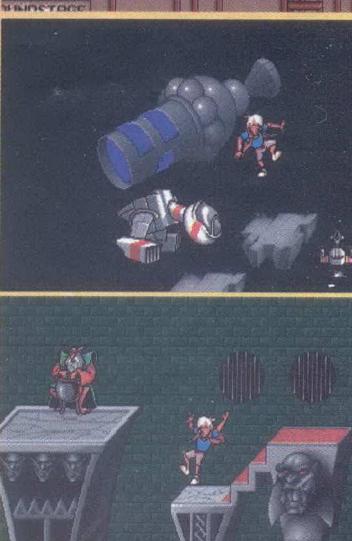


odporné mimozemšťany. Kde se to

jen v tom studiu vzalo? Poslední část je zadostiučiněním pro milovníky R. E. Howarda a J. R. R. Tolkiena. Ano, pokud říkáte fantasy, máte pravdu. Podle hesla „To nejlepší na konec“ se tady setkáte (a utkáte) s bájnými bojovníky, čaroději, trpaslíky, duchy a skřítky. Po úspěšném zvládnutí této úrovně vás čeká slavný konec a ještě slavnější premiéra. Jako zadostiučinění pro vás budiž informace, že konkurenční filmová společnost přišla „na buben“ po sérii velice neúspěšných filmů.

Co říci závěrem? Na třech disketách (jedna demo, dvě herní) nejdete obrovské množství poctivě odvedené práce a hromadu dobré zábavy. Jestliže po grafické stránce nelze hře nic vyniknout, s hudbou je to stejně; jednotlivé úrovně jsou podbarbovány fantastickou hudbou, která samozřejmě odpovídá danému filmovému žánru. I když se při hře PREMIERE zcela jistě zapotíte, je jednou z těch,

nete. A máte se skutečně na co těšit. Z prvního ateliéru zasazeného do prostředí divokého západu se přeneseme do starobylé krásy Egyptských pyramid (samozřejmě jen obrazně, stačí přejít



SPACE CRUSADE - VESMÍRNÁ KŘÍŽOVÁ VÝPRAVA NA OBRANU LIDSTVA

Space Crusade



Firma HASBRO INTERNATIONAL je u nás známa především svými roboty-transformátory. Transformers společně s GI JOE, HE-MANem a všelijakou další havěti zaplavují náš trh jako plastikové hračky. Všechny tyto postavičky již našly svoje dvojníky na monitech počítačů. Space Marines, neboli kosmická „námořní pěchota“, další z projektů Firmy HASBRO již také má svoje počítačové zpracování. Na plastikové postavičky těchto hrdinů si u nás budeme muset ještě chvíli počkat, ale nepochybují o tom, že se na trhu brzy objeví k radosti všech dětí a počítačových hráčů.

Softwarová firma GREMLIN, která nemá s hračkami nic společného se postila do zpracování příběhů postav kosmického komanda ve hře s názvem SPACE CRUSADE - kosmická „křížová

výprava“. O co tady jde? V kosmickém prostoru Impéria se pohybují lodě nepřátelských „forem života“. Tyto lodě ohrožují lidskou rasu, a tak není jiná možnost, než tyto bytosti eliminovat. Tento úkol je svěřen týmu kosmických dobrodruhů. Na každou akci se vydává pět bojovníků; velitel-člověk a čtyři vojáci-roboti. Proti přesilem nejrůznějších potvor mají vojáci těžké zbraně, bomby, dobrého velitele a dávku válečného štěstí. Nejedná se totiž o žádnou akční hru, ale spíš o strategickou, která připomíná „vesmírné sachy“. Paluba každé lodi větřelců je rozdělena na čtverce, po kterých se postavičky pohybují. Děj se odehrává v jednotlivých tazích (anglicky turn). V každém tahu je možné jednou pohnout každým vojákom a jednou vystřelit nebo bojovat na blízko, muž proti muži (přesněji řečeno robot proti potvoře). Když jsou všechny pohyby vyčerpány, nezbývá, než předat hru počítači a čekat, jak se situace vyvine. Hru sledujeme shora, tak máme nejlepší přehled o situaci a vidíme i „za roh“. Kdo chce, může si přepnout na mód 3D, kde jsou všechny postavičky vidět jako „živé“. Pokud jde o souboje, kterých zde není málo, jsou zpracovány skutečně netradičně. Nejsem si zcela jist, jestli dobře nebo špatně. Při každém výstřelu se objeví digitální číselník, kde náhodně naskakují čísla, která značí sílu zásahu.

Čím vyšší číslo, tím větší naděje na zničení nepřitele. Osud námořníků je tedy zčásti ve vašich rukou, zčásti v rukou vrtkavé náhody. Atmosféra napětí je však v každém případě zachována, protože se při každém výstřelu třeseš o osud svých i svých vojáků. Při boji zblízka naskočí číslo u obou soupeřů. Tady platí, že kdo má vyšší číslo vyhrál souboj a zničil nepřitele. Mezi jednotlivými TURNY se také objevují nejrůznější hlášení, která oznamují rozličné, většinou špatné zprávy. Může se vám stát, že těsně před cílem mise budou vojáci zničeni automatickým obranným zařízením, že jednomu z robotů dojde munice, že nebudou fungovat žádné zbraně, že se znenadání objeví velice silný větřelec - SOULSUCKER, který je v boji zblízka téměř nepřemožitelný atd.

Na začátku hry je volba týmu (hry se mohou účastnit až tři hráči najednou). K dispozici jsou červení Blood Angels, žlutí Imperial Fists a modří Ultra Marines. Po výběru skupiny následuje volba zbraní a speciálních přídavných zařízení. Potom stačí už jen vybrat jednu z dvanácti misí a jde se na to. Náplň misí je rozmanitá - od ničení řídícího počítače na palubě nepřátelské lodi přes hledání tajných zbraní, záchrany mozku geniálního vědce až po ničení vajec větřelců a hledání ničení obrovského bojového robota s příhodovým názvem ICE.

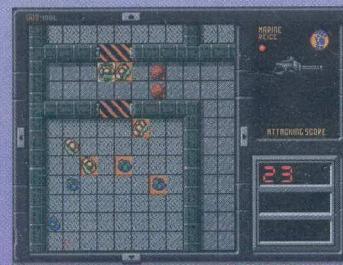
Space Crusade

Gremlin, 1992, strategie
grafika 2, hudba 3 nápad 3, zábava 1

Amiga 65%
ST, MS DOS, C64

DREADNOUGHT (nepřemožitelný). Při hře vše týmu najednou může dojít i k potyčkám mezi jednotkami ovládanými hráči (náplní jedné z misí je dokonce zničit druhý tým), čímž jsou skupiny ovlábeny a můžou se tak stát snadno kořistí pro hromady hladových alienů.

SPACE CRUSADE je hra určená pro všechny milovníky her z kosmu a pro všechny příznivce strategie. Jestli nechcete jen bezhlavě střílet potvory, přijďte si tady na své ve strategické části. A jestli nechcete jen přemýšlet nad strategickými tahy, zahrajte si také, už jen pro výborné 3D zpracování soubojů a přestřelek.



STEEL EMPIRE - OCELOVÁ ŘÍŠE - VÁLKA ROBOTŮ O PLANETU ORIONU



Milovníkům strategických her se sci-fi prvky a akčními mezihrámi nabízí firma SILICON KNOGHTS další exemplář do jejich sbírek. A co že bude pro ostřílené strategy a bojovníky náplní dlouhých herních večerů s hrou STEEL EMPIRE?

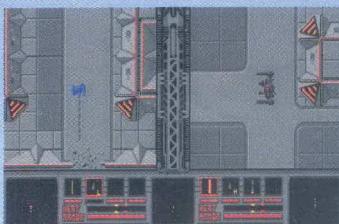
Píše se rok 2200. Pět mocných říší se snaží zmocnit neutrální, strategicky významné planety v souhvězdí Orionu. Časy konvenčních zbraní jsou dávno pryč. V této válce budou však noví hrdinové - roboti.

Hry se může účastnit jeden až pět hráčů, což je u počítačové hry poněkud neobvyklé. Na mapě planety, na které je země rozdělena do jednotlivých oblastí. Hráč - generál armády strojů - pohybuje jednotkami robotů a obsazuje

okolní území, kde vztyčuje svou vlajku, staví opevnění a buduje továrny, ze kterých se v budoucnu pohnou noví roboti. Finance na vedení války jsou z počátku nízké, a proto je důležité rozmyslet si, jak velikou továrnou a jaký druh robotů vyrábět. Nabídka robotů je velice rozmanitá - od nejmenšího robota se slabým laserovým kanónem až po bojového obra s arzenálem průměrného tanku včetně řízených raket středního doletu. Jednotlivá válečná monstra se liší cenou, výzbrojí, ale také dobou, když je nutná k jejich uvedení do pro-

dobývat nová území, čím více nových území, tím více peněz... Aby to nebylo tak jednoduché, na planetu si brouší zuby i ostatní generálové a ti nikomu žádné území bez boje nenechají. Střetnou-li se armády dvou generálů, začíná boj. O výsledku bitvy rozhoduje především druh robotů na obou stranách. Před útokem hráč volí bojovou strategii - podřízení robotů se můžou zaměřit na ničení všeho, co jim příde do cesty, na nalezení hlavního města a jeho obsazení nebo jen na ničení robotů nepřátelské armády. Hra nabízí možnost účastnit se bitvy prostřednictvím jednoho z robotů a s ním postupovat v akční střílečce. Roboty sledujeme shora, podobně jako např. ve hrách EAGLES NEST, ALIEN BREED, SPECIAL FORCES a dalších. Akční mezihra je však poněkud slabší - obvykle padne několik výstřelů a je po bitvě - kdo měl slabší roboty, má smůlu. Mezihrá se lze vyhnout volbou SIM, potom program vypočítá sílu robotů na každé straně a podle toho najde vítěze. Výsledek se skoro nikdy nelíší od bitvy, ve které je jedním z bojovníků robot řízený člověkem.

Smyslem hry je pochopitelně obsadit všechna území na planetě a ničit nepřátelské generály. Na začátku vlastní hráč pouze jednu zemi, peníze na jednu továrnu a pár malých robotů. K vítězství je ale potřeba obrovské zážemí plné továren, které budou zaplavovat frontu novými a novými kyborgy. Obsazená území je nutno obránit proti útokům nepřátel. K tomu slouží opevnění a stálé posádky robotů



vozu. Hra se totiž odvíjí v jednotlivých sezónách kalendáře okupované planety. V každé sezóně může hráč provést jeden tah s každou jednotkou a robot bude k mání až po uplynutí sezóny nutných k jeho výrobě. Malí a levní kyborgové jsou hotoví hned v další sezóně, ale na veliká monstra je nutno čekat až pět kol.

Když hráč získá nová území, přibyde další zdroj peněz - zvýší se částka INCOME, která značí „sezónní“ příjem hráče. Platí jednoduché pravidlo: čím více peněz, tím více nových robotů, čím více nových robotů, tím více možností

Steel Empire

Silicon Knights, 1991

grafika 3, hudba 3, nápad 3, zábava 2

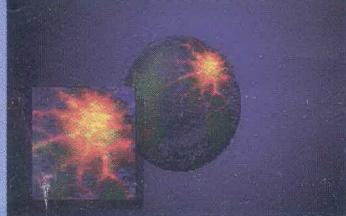
Amiga 55%
ST, MS DOS

v hraničních oblastech. K vytouženému cíli vede dlouhá cesta bojů plných hydraulické kapaliny a elektrických zkrátk (krev už není v módě). Bez logického přemýšlení se tu také neobejdete. To ale není u strategie nic neobvyklého.

A celkově hodnocení? Po grafické stránce není tato hra nic převratného. Na mapě jsou opravdu jen ty nejnáročnější údaje a akční mezihrá je lepší zpracování rozhodně neuškodilo. O hře se tedy také nedá mluvit. Ta v úvodním demu je slabá a ve hře samotné není. Za zmínku snad stojí hlas, kterým počítač občas promlouvá, ale celkově jsou zvuky na velice nízké úrovni. Přesto je ale STEEL EMPIRE strategickou hrou, která stojí za povšimnutí. Vždyť koho by nelákal ovládat armádu ocelových gigantů a mít nějakou tu planetu. Tak do toho.

ICE





Nová vesmírná střílečka je mezi námi! Po dlouhé sérii propadáků jako byly CARDIAX, LETHAL XCESS nebo STARUSH se konečně setkáváme s něčím speciálním. TEAM 17 vyslal mezi amigáče pořádnou bombu, PROJECT X se během dvou měsíců (!) dostal do celá tabulky nejprodávanějších her.



Co že je na této střílečce tak výjimečného? Abych pravdu řekl, skoro všechno. Bezvadná grafika, naprostě plynulý pohyb pozadí, perfektní hudba i zvuky. Hromadný nákup hry byl jistě podřízen i dlouhým obdobím, kdy se na hru netrpělivě čekalo. Ti pařani, kteří od TEAMU 17 hráli i hru ALIEN BREED si možná vzpomenou, že již v jejím úvodu byla na PROJECT X pořádná reklama. Anglický časopis Amiga Power vyslal do světa hratelné demo, které již naznačilo, že rozhodně je na co se těšit.

Cílem vaší kosmické mise je proletět zónou meteoritů k planetě Ryxx a přes mnoho obranných systémů se probrojovat až do nervového centra základny vašich nepřátel.

Na grafice si autoři dali dopravdy záležet, neustále narážíte na nové, detailně prokreslené prvky. Každá zóna má svoji specifickou atmosféru, např. v level č.3 prolétáte tektonicky nestabilním podzemním úseku. Ze země tryskají gejzíry lávy a vylétají ohniví ptáci, ze stropu padají krápníky a balvany. Celá scéna je provázena realistickými zvuky, které jsou obzvlášť výrazné v zóně čtvrté, kde vaše raketa musí proletět zpola zatopenými jeskyněmi. Nacházíte-li se pod vodou, jsou všechny zvuky částečně zastřené, takže simuluje průlet pod hladinou. Jakmile vyletěte z vody ven, vše opět slyšte realisticky. Výsledkem střídavého vletávání a vylétávání z vody spolu s nepřetržitou palbou je působivá směsice zvuků, která vás spolu s jemnou grafikou zcela přenese do světa počítacového boje. Animace vašich nepřátel je bezchybná, všechno je rychlé (někdy až příliš) a plynulé. Je až nepřijemné, jak malý dotek stačí ke krachu lodi. Mezi pokročilejšími úrovněmi prolétáváte rychlostní bonus-zónou ve stylu TURRICANA II, která vás namísto odpočinku naprostě vynervuje a tak zároveň i připraví na další část hry.

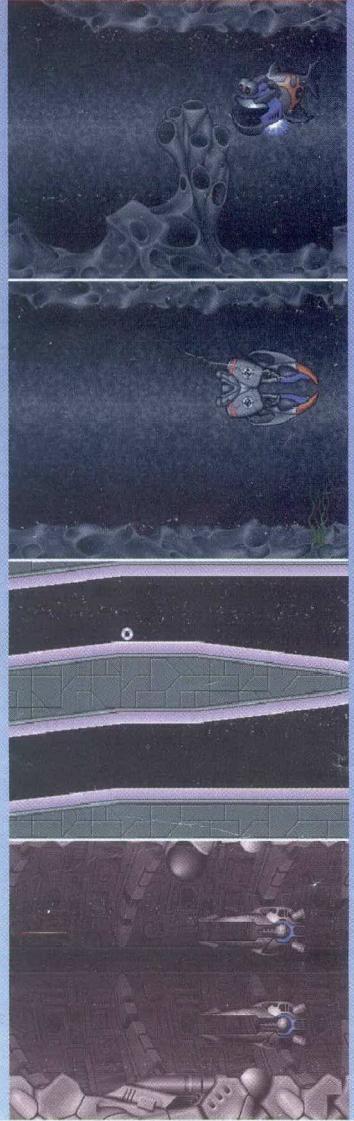
Na začátku hry si můžete vybrat ze třech korábů, přičemž každý z nich má své klády i vady. Mohutná loď, která je schopna nést nejsilnější zbraně, je v boji trochu pomalejší a naopak svízňá loď mnoha zbraní neunesou. Lepší zbraně můžete získávat v průběhu hry. Jak je již zvykem, silnější nepřátelé a kompletní letky často zanechávají svou energii na místě své smrti, takže ji můžete absorbovat. Ukazatel této energie se nachází v dolní části obrazovky. S jeho pomocí si můžete volit zbraně, které jsou pro danou úroveň nejvíce

vhodné. Zde má program jeden háček - nová zbraň se neaktivuje pouze tlačítkem Space, ale i jistým pohybem joysticku. Výsledkem tohoto „vylepšení“ je, že si někdy nevědomky navolíte slabší zbraně a to se vám samozřejmě může stát osudným. Jistým usnadněním je možnost spustit hru od druhé nebo od třetí zóny, pokud jste se tam již alespoň jednou dostali (program si to dokáže posoudit i podle vašeho score, které si můžete uložit na disketu).

V některých anglických časopisech označují tuto hru za naprostě neheratelnou díky její složitosti. Podle mého názoru hra sice složitá je, avšak není nemožné ji proletět. Po několika dnech usilovného létání se mi podařilo PROJECT X bez tréningu dohrát (viz obrázky) a s potěšením musím říci, že se kvalita hry ve vyšších úrovních neustále zvyšuje. Proletět musíte celkem šest stáží, přičemž jejich obtížnost zůstává stále stejná, mně samotnému připadly některé vyšší zóny dokonce jednodušší, nežli úroveň první. Co se záporných stránek týče, jistě by se daly nějaké najít. Ve hře se vám vskutku mnohokrát stane, že vás zabije něco, co jste ani nedokázali postřehnout a finální potvory ve dvou závěrečných zónách jsou dopravdy tuhé. Nepřijemným prvkem hry je částečná ztráta zbraní po zničení jednoho korábu, která ve většině případů znamená skoro jistou smrt. Při nahrávání hry i při přechodech mezi jednotlivými úrovněmi si trochu počkáte, ale vzhledem k složitosti programu se toto nedopatření dá tolerovat.

Nicméně vám hru všechno doporučuji a pokud se vám alespoň trochu líbí vesmírné střílečky tak budete nadšeni tím, co vám Amiga všechno dovede. Na TEAMU 17 (ALIEN BREED, FULL CONTACT) se mi líbí, že se jeho programátoři snaží dotáhnout své hry až na okraj možností Amigy. Kdyby byly všechny hry na Amigu tak propracované jako PROJECT X, možná bychom se nemuseli za naše hry před PCčkáři stydět (viz např. EPIC od OCEANU, to je tedy ostuda!).

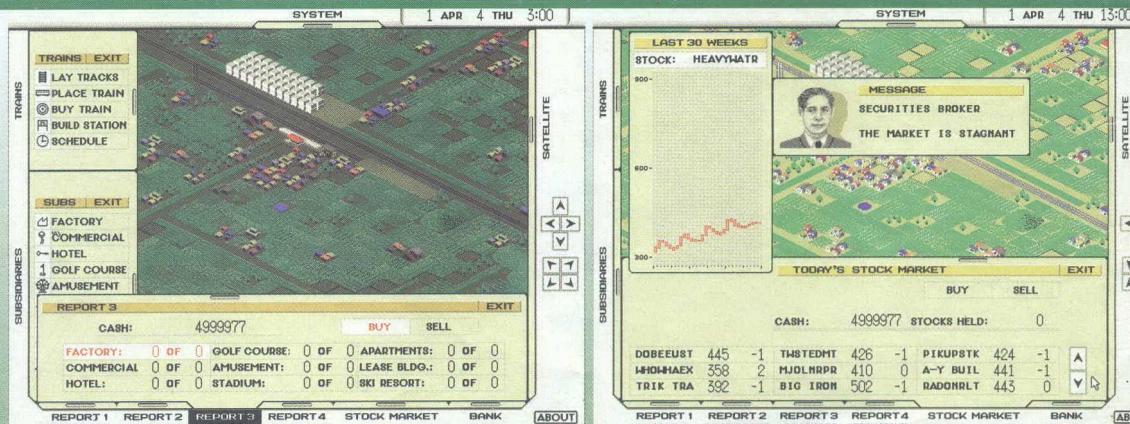
ANDREW



ATRAIN - POSTAVTE SI MĚSTO NEBO CELOU ŘÍŠI

Po řadě tak oblíbených her jako byly a jsou SIMCITY, SIMEARTH ČI SIMANT přichází MAXIS se svojí další, zatím snad nejlépe zpracovanou simulací.

Staňte se majitelem železniční společnosti, vládcem nad podobou města, stavte železničky, obchodujte s budovami. Hlavně přilákat dostatek zákazníků! Jste přece hlavním manažerem a šéfem všeho, co se ve firmě šustne! Jaký hotel se vám zamlovává? Hranatá stavba budoucnosti či spíše decentní styl? Především si ovšem dopravte dostatek materiálu na vyhlídknuté místo u jezírka. Ale ouha! snad nechcete stavět na cizím pozemku? Pár šupů vesničanům a je to OK. K hotýku se jistě hodí i golfové hřiště, či umělá sjezdovka - žádný problém, jen mít dost peněz. Každý není milionář jako vy - nějaké „paneláky“ pro obyvatele města nejsou na škodu, nezapomeňte na kanceláře k pronajmutí obchodníkům. Došly Vám finance?, banka Vám jistě ráda zapůjčí pár drobných, ovšem bankáři se rádi příspí, takže před devátou



hodinou budete marně bušit na dveře (pozor - myši jsou jemně zařízení a nesnesou hrubé zacházení)...

Ani zdaleka jsem nepopsal všechny herní možnosti této povedené věci. Skvělý dojem z této „dvaadvadesátky“ umocňuje ještě výborná grafika, která

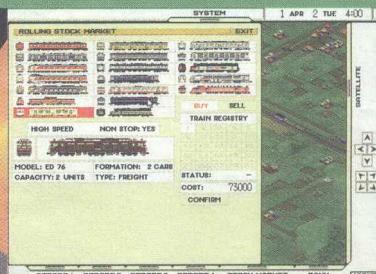
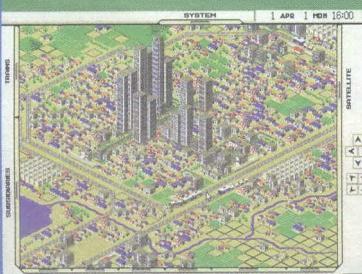
skýtá zajímavý 3-D pohled na rostoucí městečko s množstvím detailně prokreslených staveb.

Vzhled krajiny se mění současně s ročním obdobím, střídá se i den a noc. Výjimečně se MAXIS věnoval i hudbě, která jemně podbarvuje celou hru.

Idem se vše ovládá pomocí myši, ovládání klávesnicí není zrovna příjemné (V tom případě nezapomeňte mít vypnuty Num-Lock).

Závěrem přejeme pánum od MAXIS mnoho podobně kvalitních nápadů a Vám málo zpožděných vlaků!

Petr „Freedom“ Svoboda



Atrain

Maxis 1992

grafika (VGA)1, hudba (SB) 2, nápad 2, zábava 1

min. EGA (640x350), VGA (640x480), Hercules, 10 MB HD, dop. 1MB RAM, Sound Blaster, Adlib, Roland, Speaker, myš

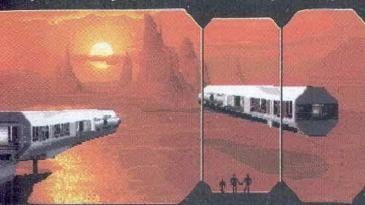
MS DOS 80% Amiga, ST

2,000 years later, Ulysses 7.
A Star Warrior is never forgotten.



As the Epic story continues...

Každý z nás si jistě rád zavzpomíná na Spielbergovy „Hvězdné války“. Tady se po hvězdné obloze prohánějí bojové lodě pirátů a plavidla Impéria, které spolu svádějí těžké boje. Soubor v kosmickém prostoru jsou všeobecným tématem nejen pro mnoho filmů, z nichž jsou Hvězdné války asi tím nejznámějším, ale také pro pěknou rádku počítačových her. Z těch nejslavnějších



uvedeme alespoň hru ELITE, která byla na svou dobu (psal se rok 1985) něčím naprostě výjimečným. Od hrdinských dob kosmického obchodníka z ELITE uplynula už dlouhá doba. Reálného času asi 7 let, ale kolik století přešlo ve vesmíru, do kterého je zasazen děj další počítačové hry, to většinou málokdo. V každém případě je nová hra firmy OCEAN s krátkým názvem - EPIC, horkým kandidátem na místo další



softwarové legendy.

Slunce září na domovskou planetu lidstva zmíralo. V několika dalších dnech se mělo změnit v supernovu a pohřbit celou civilizaci (mimochedom, naše Slunce takový konec čeká za necelých 7 miliard let, takže pozor!). Pro lidstvo nebylo jiné východisko než započít gigantickou evakuaci celé populace a s obrovskou flotilou se vydat na zoufloucestu přes vesmír až k vzdálené planetě ULYSEES 7, která měla být lidmi kolonizována. Nejkratší cesta, která vedla samým středem říše Rexxon, znamenala porušení neutrální zóny a neodvratné vypuknutí války. Všechny naděje lidstva spočívají na všeobecné flotile, která doprovázela konvoj evakuacních lodí a hlavně na prototypu nového bojového stroje. „Zlatý stíhací“ byl tou zbraní, která měla odrazit přesilu nepřátelských lodí a dovést bitvu o osud lidstva do vítězného konce. O tom, zda se podaří lidstvo zachránit nebo ne, se rozhodne u monitoru vašich počítačů při hraní hry s krátkým názvem - EPIC. Firma OCEAN je neúnavným dodavatelem počítačové zábavy na softwarový trh. Na další z výtvorů této firmy se již dlouho netrpělivě čekalo a nutno přiznat, že výsledek zcela splnil všechny představy, které byly vyvolány reklamní kampaní v západních počítačových časopisech. EPIC je totiž hra, která „chytné“ hned od samého počátku, „vtáhne“ nebohého hráče do děje a jen tak ho „nepustí“, dokud se mu nepodaří hru dohrát nebo alespoň postoupit o krůček dál. Vždyť kdo by nechtěl být tím biblickým spasitelem lidstva, i když v poněkud jiné formě než byl ten předchozí. Hra je produktem týmu DIGITAL IMAGE DESIGN, který se již úspěšně zapsal do povědomí počítačových hráčů výbornou vektorovou simulací - ROBOCOP 3. EPIC je ale mnohem propracovanější a rozsáhlejší. Jedná se o čistou simulaci onoho „Zlatého stíhacího“, který chrání flotilu prchajícího lidstva. Z paluby bojového křižníku „Battleaxe“ (v překladu Válečná sekyra) startuje EPIC

do kosmického prostoru a nad povrch planet patřících do říše Rexxon, aby zajistil bezpečnost Flotily. Úkoly mísí jsou rozličné; zničit radarovou stanici na povrchu planety a znemožnit tak zjištění pozice Flotily, zneškodnit obrovské dělo na sopečné energii nebo odrazit přímo ve vesmíru útok nepřátelských letk na vlastní kosmické lodě. EPIC má k dispozici řadu velice silných zbraní a je téměř nepremožitelný. Přesila nepřátel je ale obrovská, a tak není o explodující stroje protivníků nouze. Děj hry je velice dynamický, jedna akce plynule přechází v další a samozřejmě plně zapadá do kontextu děje. Je tady dokonce čas i na politické intriky, k t e r e

zvyšují drama-tičnost; když se vrchní velitel ozbrojených sil Rexxonu dozvídá o tom, že pozemské slunce exploduje a že se tedy nejedná o násilný útok, ale o zouflalý útek lidí před smrtí, nechá zavraždit všechny vlastní vědce, kteří tuto skutečnost znají a dál pokračují ve válce proti lidstvu. Samozřejmě, že spravedlností bude nákoncě učiněno zadost a zne-kodnění tohoto podlého zeleného tvora (všichni obyvatelé Rexxonu jsou zelení a odporní) je úkolem poslední mise. Po splnění všech úkolů Flotila dorazí na místo určení, kolonizuje planetu ULYSEES 7, a vystaví slavný památník nezapa-menutelnému bojovníkovi ve „Zlatém stíhací“. Grafické provedení je nad úrovní průměru. Vektorová grafika a animace je rychlá a poměrně plynulá. Horší je to s pohybem více objektů najednou, ale

Epic

Ocean, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 3, zábava 2

Amiga 69%
ST, MS DOS

mírné zpomalení ani tolik nevadí. Hudba Davida Whittakera odpovídá nadprůměrnému charakteru hry. Scénická hudba, která podbarvuje jednotlivé animované scény, při kterých sledujeme řadu majestátně proplovujících kosmických lodí nebo startující EPIC je naprostě dokonalá a dotváří již tak téměř „filmovou“ atmosféru. EPIC je hra, která stojí za shlednutí a možná i za dohrání. Na Amize se mi hra velice líbila, a nějakou chvíli jsem ji považoval za jeden z nejlepších výtvorů na monitorech počítačů. V tomto omylu jsem setrval až do jedné osudné chvíle. Do chvíle, kdy jsem EPIC uviděl na PC. Pochopil jsem, že verze pro Amigu a ST jsou jen slabým odvarem skutečného veledíla, kterým EPIC na PC bezpochyby je. Vektorová animace je tady tak rychlá, že člověk skoro nestačí sledovat obrovské množství trojrozměrných objektů, které

se po monitoru prohánějí. Popisy mísí, u kterých je u Amigu jen odkaz na manuál jsou tady detailně rozebrány a vysvětleny. Také statických obrázků a animací je tady mnohem více a jsou mnohem bohatší. Hráč EPIC na PC je zážitkem, ze kterého se každý Amigista nebo ST-čkář bude ještě dlouho vzpamatovávat. Já už mám ten šok za sebou, a tak netrpělivě očekávám další vektorovou simulaci firmy OCEAN, která na sebe, jak doufám, nenechá dlouho čekat.

ICE

ISHAR - THE LEGEND OF FORTRESS - LEGENDA STAROBYLÉ PEVNOSTI



Jak to již bývá u francouzské firmy SILMARILS zvykem, přináší nám opět kvalitní zábavu (případně alespoň hry METAL MUTANT a STORM MASTER). Tentokrát je to nový dungeon



- originální, rozsáhlý a složitý, prostě další kopa práce pro milovníky Role-playing-adventure. Jeho zpracování i ovládání je trochu nezvyklé. Na počátku hry narazíte na problémy typu: jak je vůbec možné vypít nápoj z láhve? Jak zacházet se

svými lidmi, aby mezi nimi nevznikla nenávist, atd. Hra ISHAR se z velké části odehrává v otevřeném prostranství, avšak i milovníci standartních dungeonů si přijdou na své - časem se dostanete do měst i do rozsáhlých podzemních sklepení. Podobné hry již byly vytvořeny dříve, například FATE GATES OF DAWN nebo ABANDONED PLACES, avšak ISHAR je z nich graficky a zvukově nejlépe propracovaný a vytváří dokonalou iluzi přírodního prostředí, ve kterém se pohybujete.

Prvním a nejdůležitějším členem vaší party je rytíř Aramir, jehož úkolem je najít pevnost ISHAR schovanou kdesi na obrovském území pohádkové země. Na své putování narazí na rozlehlá jezera, řeky, mosty, vesnice i města. Potká spoustu dobrých i špatných lidí, které si můžete najít, aby ho doprovázeli nebezpečným světem. Upozorňují hráče, kteří jsou zvyklí na jednu standartní sestavu lidí, že v průběhu hry budou muset některé

Ishar

Silmarils, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 1

Amiga 80%
ST, MS DOS

realistickou grafiku a zvuky. Získáte dokonalou iluzi, že stojíte v březovém hájku v pohádkové zemi, všude zpívají ptáci, vane slabý větrík a na východ od vás šumí moře. Autoři si dali práci také s interiéry budov. V hospodách slyšíte šum mnoha hlasů a pokud uvnitř nocujete nebo jite, vaše počínání je provázeno extra obrázky. Pokud si vybojujete nějaké peníze, můžete nakupovat nejen zbraně, brnění a léčivé nápoje, ale i nová kouzla. Trochu nedokonalé jsou některé momenty podzemních bludiští. I zkušeného pařana může zmást třeba fakt, že padací dveře v těchto dungeonech nezabírají tluostku jedné obvyklé zdi, ale jsou tenké - bez třetího rozměru. Nepřijemné je také to, že je ve hře poměrně malá možnost hojení po boji. Pokud se pohybujete v hlubokém lese nebo ve vysokém rákosí, ztrácí hra svou svířnost a prodlení při pohybu mezi místnostmi se zvýšuje. Běžného hráče znechutní neustálé dotazy na manuál, které vás provází celou hru. Většina důležitých kouzel je také uvedena na konci manuálu a je neustále třeba se do něj dívat a něco si pročítat. Nicméně ISHAR je dobrá adventura v hlavní roli, která vás vtáhne do děje a překvapí svou rozsáhlostí. ANDREW

Jednoznačně pochválit musím téměř

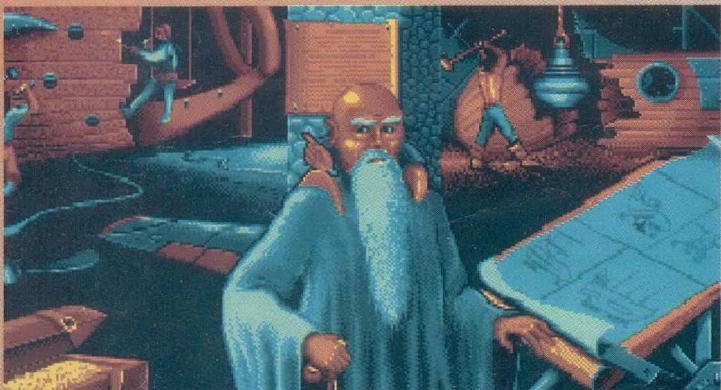


STORM MASTER - STAŇTE SE PÁNY BOUŘE V TOMTO FANTASY - STRATEGY - SIMULÁTORU



Zasedání Koncilu Sedmi v nejvyšší věži hlavního města.

STORM MASTER je Pán Bouře. Stejněmenná hra francouzské firmy SILMARILS sice nepatří k horkým novinkám, ale rozhodně je jednou z těch, kterých stojí za to si pověštnout. STORM MASTER je určen pro všechny milovníky strategických her, fantasy příběhů, pohádek a letových simulátorů (!). Ano, na jedné disketě jsou skutečně zastoupeny všechny tyto kategorie her. A nejen to. STORM MASTER skýtá ještě řadu dalších přejemných překvapení.



A tohle je Leonardo, slavný konstruktér. Dokážete navrhovat lodě tak, jak to dokázal on?

Ale začněme od začátku. Vzkvétající ostrovní říše **Eolia** byla napadena sousední zemí. Oba nepřátelé ostrov dělí pouze úzký pruh moře. Válka je nevyhnutelná. Desítky mladých mužů opouštějí domov, aby položili své životy na obranu země. Jejich životy však nebudou obětovány nadarmo. V čele říše stojí demokraticky zvolená vláda (**Council of Seven** neboli **Rada Sedmi**) v čele s moudrým premiérem (tentotýdne se zde nazývá **Grand Magister**, **Nejvyšší Úředník**). Zasedání Koncilu (viz obr.), sice příliš nepřipomínají schůze vlád současných, ale jejich funkce je stejná - moudře a spravedlivě řídí zemi a dovedí všechny spory do vítězného konče. S vaší pomocí se to Radě Sedmi nepochyběně podaří.

Už samotný začátek hry, volba obtížnosti nenechá nikoho na pochybách o dobré odvedené práci programátorů; úroveň hry volíte listováním v knize, ve které je popsána historie zemí. Při postupném obracení stránek procházejte dějinami říše (začínají v roce 7272 a končí 7782), která od doby svého vzniku - **Zlatého Věku** prošla časem **Úpadkem**, byla zachvácena **Velkou válkou**, následným

Je-li vzdušný koráb navržen, stačí jej už jen otestovat, aby mohl být zařazen do výroby.



Hladomorem a poslední kapitolu v knize a zároveň nejtežší úroveň hry tvoří kapitola **Konec Světa (The End of the World)**, která vyžaduje skutečně silného **Nejvyššího Úředníka**. Po volbě úrovně se ocítíte přímo uprostřed zasedání Koncilu. Je čas vládnout...

Na tomto místě je asi potřeba se pozastavit nad dobou, v níž se podle pozemského měřítka STORM MASTER odehrává. Podle jedné postavy, **Leonarda**, by se dalo usuzovat na 15. století (pro



... a byla slavná svatba. Ale to až po poražení nepřítele a sjednocení obou ostrovů.

Zatímco **Mistr Mlynář** staví mlýny, pečeje o úrodu na polích, zakládá farmy pro chov dobytka, **Finančník** se pohybuje po burze, kde prodává a nakupuje zboží. Za výhodně prodané obilí lze nakoupit materiál pro stavbu vzdušných korábů. **Leonardo**, geniální konstruktér se věnuje vymýšlení bojových vzdušných plavidel, která potom staví z materiálu nakoupeného na burze. Aby mohly vzdušné koráby létat, je potřeba zajistit posádku. O to se stará **Velitel armády**. Verbování braní je jedním z jeho úkolů. Když jsou létající stroje hotové, stačí jen vybudovat letiště, zvolit částku pro financování letu a vyplout na oblohu. Cílem cesty je sousední ostrov a kořist v podobě vyloupených měst. **Šašek** bdí nad zábavou ve městech země **Eolia** a **Duchovní** se stará o větry, které vanou v zemi. Na náboženských obřadech lze vykouzlit vítr, který je mocným sluhou; pomocí lehkého větru může Duchovní zvýšit produkci větrných mlýnů, ale úinky ničivé bouře vyslané na sousední ostrov už pro nepřítele tak užitečné nejsou. Posledním členem vlády je **Inkvizitor**. Je skryt ve stínu a jeho povolání tomu odpovídá. Kromě špiónáže v nepřátelské i vlastní zemi je v jeho pravomoci i vražda jednoho z členů Koncilu nepřátelské země.

Kromě této strategické části hry je zde i akční mezihra v podobě letového simulátoru. Když se podaří postavit vzdušné plavidlo, úspěšně jej otestovat, naložit posádkou a vzlétnout na loupežnou výpravu do sousední země, určitě se

setká s nepřátelskými stroji. Nastává pravý vzdušný boj. Na palubě každého ze strojů jsou dvě harpuny, které střílí obrovské šípy a jeden katapult. Teď závisí jen na vaši zručnosti. Když se podaří úspěšně sestřelit všechny ty vzducholodě s vesly, okřídlené plachetnice, šlapaci vznášedla, myny zavěšené na balónech atd., můžete s klidem vyloupit nebo bombardovat nejbližší město. K tomu, abyste zničili celou nepřátelskou vzdušnou armádu budete potřebovat opravdu hodně strojů. Ale ty získáte jen správnou strategii při obchodování.

Co říci závěrem? STORM MASTER je hra ze základů originální. Řada nápadů zde použitých je zárukou skutečně dobré zábavy. Díky rozmanitosti činností, které jsou zde prováděny pomocí jednotlivých ministrů, se hra tak rychle „neomrzí“, jako je to u řady jiných strategických her. Samozřejmě jsou tu i záporý. Nejvíce mi asi vadí, že všechny létající koráby (je možnost si vybrat se čtyři druhy) mají stejný vzhled při vzdušných 3D bojích a stejnou vlastnosti. Celkově je ale nutno přiznat, že se SILMARILS podařil skutečně mistrovský kousek, který rozhodně zaujmou vaši pozornost. Tak do toho, Koncil už čeká na svého vládce. ICE

Storm Master

Silmarils, 1991

grafika 2, hudba 2, nápad 1, zábava 1

Amiga 85%
ST: MS DOS

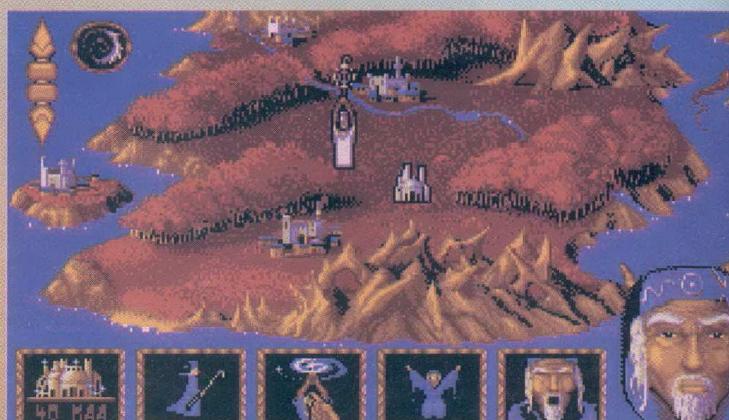
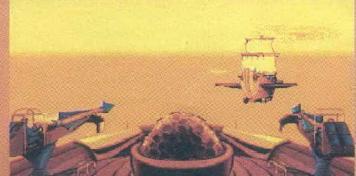


Doupě Inkvizitora. Postava s mečem je nájemný vrah.

puntíkáře: Leonardo Da Vinci žil v letech 1452 - 1519). V této hře totiž ožívají představy tohoto geniálního malíře, a tak se nad zemí **Eolia** prohánějí fantastické vzdušné koráby - lodě s plachtami, balóny a vrtulemi - přesně takové, jaké si **Leonardo** představoval. Prozatím se spokojíme s tím, že prostředí hry odpovídá pozemskému středověku.

Vláda země Eolia zasedá v této sestavě (zleva): **Velitel armády**, **Inkvizitor**, **Leonardo**, **Šašek**, **Finančník**, **Mistr Mlynář** a **Duchovní hodnostář** (tady končí veškerá podobnost s pozemskými vládami). Zasedání Koncilu se účastní ještě **zapisovatel** (to pro případ SAVE/LOAD) a **poradce**.

Vzdušné 3D souboje jsou velice realistické...



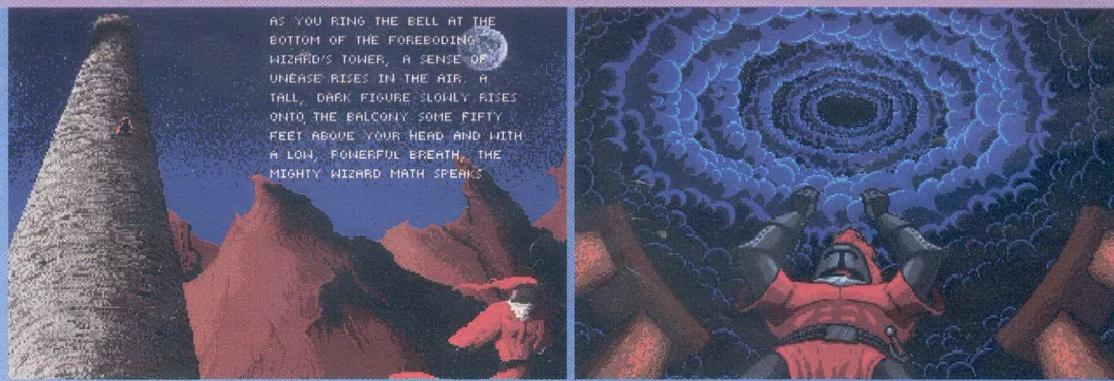
Na burze se dá nakupovat a prodávat zboží, vybírat daně od měst nebo uzavírat smlouvy se sousedními zeměmi.



MOONSTONE - KRVAVÁ CESTA ZA MĚSÍČNÍM KAMENEM

MOONSTONE je měsíční kámen. Děj stejnojmenné hry firmy MINDSCAPE nás zavede do doby dávno minulé. Do doby, kdy **sektá Druidů**, mocných kouzelníků, vyslala své nejlepší rytíře, aby splnili náročný úkol. **Měsíční kámen** je ukryt v **Údolí bohů** a cesta k němu je dlouhá a třítná - vede přes daleké země a hory mrtvých nepřátel. Rytíř, který by chtěl měsíční kámen najít a vrátit jej do Stonehenge, posvátného místa Druidů, se ale nesmí žádat překážky zaleknout. Na konci cesty totiž čeká sladká odměna, dávny sen lidstva - nesmírnost. A tu si přece žádný počítačový hráč nenechá ujít!

Je třeba říci, že cesta za kamenem měsíce na domácích počítačích není pro hráče se slabými nervy a odporem ke krvi. Již po několika minutách hry je jasné, že



hrát dále, vyklube se z na první pohled bezduché akční „šermovačky“ výborně propracovaná dobrodružná pohádka.

Kromě krvavých bojů přijdou na řadu

ných předmětů se tyto vlastnosti pochopitelně mění - stačí obléknout brnění nebo ochranný prsten a ihned narostou zásahové body. Tělesné vlastnosti zase dokážou vylepšit mocný kouzelníci. Zkušenosti však získáte pouze v boji...

Svět v MOONSTONE je rozdělen do čtyř zemí. V každé ze zemí, které se liší povrchem (les, pole, skály, bažiny), je ukryt jeden z klíčů od Údolí bohů. Klíče spolu s jinými užitečnými předměty jsou ale roztroušeny v tmavých zákoutích každé země a jsou střeženy sebrankou odpudivých monster. Na stereotypní nepřátele si tedy rozhodně nemůže nikdo stěžovat - v doupatech žijí bahenní obludy, jednorozí lvi, obří, krysí muži a záplava bojovníků se sekyrami, kladivy a halapartami. Aby bylo doupě vyčištěno, aby se rytíř mohl přehrabovat v ukrytém pokladu, musí se nejprve vypořádat s místními obyvateli. Po několika okamžících boje je již země potřísněna krví, ozývají se smrtelné skřeky umírajících nepřátel a na konci boje, který je někdy velice obtížný, je celé bojiště pokryto těly mrtvých oblud... Příšery v doupatech však nejsou jedinými nepřátele. Na cestu se totiž vydávají hned čtyři rytíři najednou. Jsou ovládání počítačem nebo dalšími hráči. Do Údolí bohů však může vstoupit jen jeden z nich - majitel všech čtyř klíčů, a tak při setkání dvou rytířů není čas na dlouhé řeči a začná ten pravý rytířský souboj. Sláva vítězům, poraženému muže vitez utnout hlavu (rytířské gesto) a oloupat jej o jeden z jeho předmětů. V žádné opravdové pohádce o rytířích nesmí samozřejmě chybět drak. Ten se také po několika dnech (počítačových, ne skutečných) objeví a jako tmavý stín přelétá na celou zemi. Tenhle drak ale není příliš přátelský a když se snese na zem, spálí všechno, včetně ubohých rytířů. Vítěz nad drakem, pokud ovšem není uškvařen jeho dechem, si odnese hromadu pokladů, které drak uloupil svým obětem.

Náplní hry však není jen bezduché zabíjení oblud, rytířů a draků. V zemi Měsíčního kamene nejsou totiž jen doupata monster hlidajících poklady. Jsou tu dve města, kde použijete těžce „vydělané“ peníze. V krčmě si můžete zahrát kostky, u masticáře vylečit zranění, v obchodě koupit lepší meč, brnění, kouzelné svitky a talismány. Ve městě Waterdeep sídlí tajemný kouzelník **Mythral the Mystic**. Ten za drobnou úplatu odhalí kosmos, který rytíř odměněn vylepšením jeho vlastností. Můžete také navštívit věž kouzelníka jménem **Math**. Při první návštěvě vás stědce odmění, ale budete-li rušit jeho klid podruhé, promění statečného rytíře v bez-

brannou žabičku. Dalším tajemným mísitem je **Stonehenge**. Tady probíhají rituály **Druidů**. Rytíř, který přinese ten pravý kouzelný předmět, bude odměněn životem navíc.

Po návštěvě Údolí bohů a boji se strážcem kamenu (je to vlastně strážkyně) je **Stonehenge** také místem posledního rituálu, kde bude rytíř přijat mezi bohy. Jakým způsobem dojde ke „zbožštění“, to musí poznat každý hráč sám. Tak tedy nezbyde než obléknout brnění, uchopit pevně meč a joystick a vydat se na cestu za Měsíčním kamenem.

The Gods await their new champion...

ICE

Moonstone

Mindscape, 1991

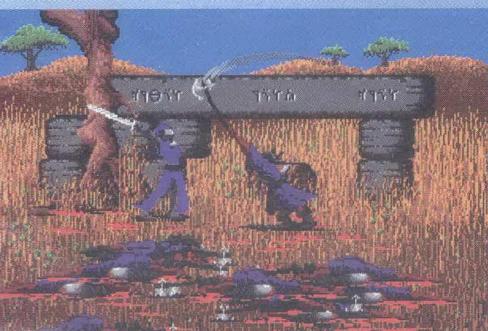
grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 1

Amiga 85%
ST, MS DOS



zde půjde o mimořádně morbidní a krvavou podívanou. Když se ale hráči podaří překonat vrozený odpor k násilí a bude

i prvky adventure. Hrdina má několik důležitých vlastností - síla, obratnost, zkušenosť, zásahové body. S nalezením růz-





Svít. Nad rozkvetlou loukou se prohání divoké husy. Začíná krásný slunný den plný radosti a věn. Náhle je idyla porušena. Rachot ocelových pásů předznamenává příchod válečného

piny tanků, kterými bylo možno pohybovat nezávisle na sobě. TEAM YANKEE, tak se totiž tato četa jmenovala, měl před sebou pět misí, ve kterých se utkal s tuhým nepřítelem - Sovětskými tanky v průběhu regionálního konfliktu v ne příliš vzdálené době. Úspěch této hry zajistil i její pokračování, které bylo netrpělivě očekáváno a přišlo na trh o dva roky později. PACIFIC ISLANDS je nejen pokračováním úspěšného TEAM YANKEE. Je to podle mého nejlépe propracovaný simulátor tankových bitev.

Před započetím bojových akcí je tady k dispozici tréninkový scénář, ve kterém se naučíte svoje tanky ovládat a pronikněte do základů válečné strategie. Než započnete s vlastní hrou, věnujte trochu času i tréninku, bude se vám v následujících bitvách určitě hodit.

Ale od začátku. Na rozdíl od TEAM YANKEE se hráč zapojí do děje už při výběru vozidel. Na začátku hry je nutné rozdělit svoje omezené finance na vedení válečného konfliktu do bojových vozidel. V každé ze čtyř nezávislých skupin je místo pro čtyři vozidla. Je na vás, jestli zvolíte silně obrněné tanky nebo slabější opancovovaná vozidla, která ale mají v arzenálu dalekonosné rakety. Po výběru vozidel se rozhodněte pro munici. Jsou k dispozici dva druhy tříštivých granátů pro tanky, rakety a kourové granáty. Když jsou tanky po zubu (vlastní po pásy) ozbrojeny, je čas vyrážit do prvního boje.

Objeví se mapa celého území, které je nutno převzít pod kontrolu a rozkaz kde jsou popsány cíle mise. Můžete se ještě podrobně podívat na jednotlivá klíčová místa na mapě a zajistit dělostřeleckou přípravu. Je možné načasovat zásah spojeneckého dělostřelectva a pojistit si tak úspěch akce.

Když jsou všechny přípravy dokončeny, očíte se TEAM PACIFIC přímo na území určeném k dobytí. Hra nabízí dva zásadní pohledy na akci. Můžete zvolit ovládání všech čtyř jednotek najednou; obrazovka se rozdělí na čtyři části a každá část představuje pohled jedné jednotky. Tento pohled je velice účinný například při obléhání nepřátelských vojsk nebo dobývání vesnice z několika stran, ale pro precizní manévry je téměř nepoužitelný. V případě, že chcete mít dokonalý přehled o situaci jedné ze skupin, přepněte pohled právě na ni. Budeme se nyní věnovat popisu bojové obrazovky právě pro jednu skupinu. Každá jednotka nabízí tři pohledy na akci. Můžete sledovat stav všech vozidel ve skupině, jejich poškození a zásoby munice. Když je poškození vozidel kritické, je vhodné jednotku stáhnout z boje. Další pohled je na mapu, kde volíte cíl cesty, rychlosť pohybu a bojovou formaci vozidel. Na mapě je možné sledovat i pohyb nepřátelských vojsk. Hlavním a nejdůležitějším pohledem je samozřejmě pohled na vlastní akci očima jednoho z tanků dané skupiny. V reálné 3D simulaci sledujeme okolí prostým okem, nebo za pomocí dalekohledu.

Na krajini se diváme buď ve viditelném světle nebo použijeme infračervený pohled citlivý na teplo. Volíme druh střel pro boj. Upravíme zaměřovač tak, aby reagoval na každé zjištění nepřátelského tanku. Můžeme také vypouštět kourovou clonu; v ní se skryjeme před zraky dělostřílených nepřátele, ale také umožníme ostatním jednotkám aby rozeznaly vlastní tanky od nepřátelských. A konečně - stříleme a decimujeme nepřátelské tanky, budovy, helikoptéry, radarové zařízení, spojovací vozidla...

Na rozdíl od TEAM YANKEE, kde bylo k dispozici pouze pět misí, je tady akci mnohem více a jejich náplň je skutečně rozmanitá. Od útoku na letiště a ničení helikoptér přes zabránění skladů pohonného hmot a jeho zničení, nalezení a zničení radarových stanic, zničení nepřátelských jednotek na území rozsáhlého lesního porostu, obrany strategicky důležitého

mostu až po akce obranné, kdy je potřeba zachránit četu, která se vylodila na nesprávném místě ostrova nebo ubránila vesnici před útokem agresivních Korejských jednotek a množství dalších misí. Děj hry se odvíjí na myšlených ostrovech v Pacifiku. Na každém ostrově je připraveno 5-6 vozidel obtížných úkolů. Zatímco k dokončení TEAM YANKEE stačilo jedno odpoledne, o PACIFIC ISLANDS se toto rozhodně říci nedá. Ačkoli se pokládám za ostříleného bojovníka, po týdnu tuhých bojů se mi podařilo postoupit pouze na třetí ostrov...

Několik slov k prostředí, ve kterém hra probíhá. Na všech prostorach je značná část pokryta džungle. Džungle poslouží jako dokonalá ochrana před zraky nepřátele a umožní zaskočit protivníka nepřipraveného. Bohužel, pohyb džungle je nesnesitelně pomalý. Pokud ovšem nenarazíte na lesní cestu. Komunikace jsou i mimo prostor lesů. Jízda po silnici je rychlá a pohodlná. Pokud ovšem není silnice zrovna podmínována. Na druhou stranu je ale na silnici poměrně dobré vidět, a tak se může celý tým stát obětí zdrcující palby ze všech stran. Dále jsou tu řeky, které sice lze přebrodit, ale rychlosť pohybu přes řeku je velice nízká. Je-li jednotka napadená při přechodu řeky, nemá šanci na rychlý únik do krytu lesa a jedinou možností je zničit všechny útočníky. Samozřejmě jsou tu i mosty, ale ty jsou obvykle silně stříženy a občas obohaceny minami.

Dalším prvkem jsou stavby - vesnice, skladové, radarové stanice atd. Občas je cílem mise obsadit a udržet dobytou vesnici před útokem nepřátele. Potom poznáte, že není moudré rozstřílet všechny budovy už při útoku. Při obraně totiž můžou posloužit jako štít před první vlnou nepřátelského útoku. Novým prvkem jsou v PACIFIC ISLANDS sochy. Zatímco se kocháte pohledem na jakéhosi význačného revolucionáře místního ostrova, stěží můžete tušit, že za některou ze soch se zákeřně skrývá nepřátelský tank...

Charakteristickým prvkem obou her (TEAM YANKEE i PACIFIC ISLANDS) je boj proti obrovské přesile. Se svými šestnácti tanky máte proti sobě pokaždé něco okolo 50 nepřátelských strojů. Ale ideál amerického hrdiny zůstane nedotčen. Americké zbraně jsou totiž mnohem lepší než ruské, a tak nejsou vaše šance zase tak malé. Pro dokreslení jednu vlastní zkušenosť - po dvou dobývání ostrovech se počet nepřátelských ztrát přehoupl přes číslo 500. Ale pozor! Ztráty vlastních vozidel stojí peníze. A když peníze dojdou, není možné doplnit všechny jednotky na čtyři vozidla a to opravdu není dobré. Potom nezbývá než postupovat s maximální opatrností, aby již další vozidla nebyla ztracena. Ale nemějte strach, hra se odehrává v době mohutného ekonomického vzestupu USA, a tak jeden tank stojí pouze 2500 \$.

Závěrem několik výtek jinak téměř bezchybné hře. Za prvé: v rámci maximální autentičnosti autori obohatili hru o realistický detail - při každém výstřelu se obraz trochu „zhoupne“ jako účinkem zpětného nárazu. V pořádku. Jenže.... Pohled jednotky je pohledem jednoho z tanků skupiny. A při výstřelu jiného tanku zůstane přece pohled tanku, který nestřílel, nedotčen! Zdánlivě nepatrný detail, ale je tady jedno „ale“: při útoku na větší skupinu tanků nesmírně záleží na rychlosti střelby. Než se nepřítel stačí vzpamatovat, musí být zničen. Ale při zachvění obrazu je nemožné zaměřit další tank, a tak jsou drahocenné desetiny sekund ztraceny a nepřítel obvykle útočníka odhalí.

Další chybíček je špatně zaměřování pevných cílů. Při útoku na věž radarového zařízení je nutné vypálit několik salv a najít tak místo, při jehož zásahu se věž zhroutí. Chybí mi také možnost ovládat směr pohybu jednotky přímo z hlavního bojového



3D pohledu a nutnost přepínat na mapu při jakékoli změně směru.

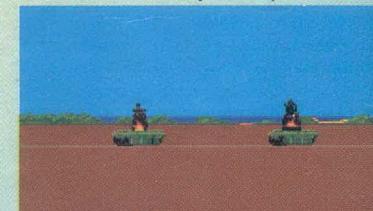
Přes tyto drobné chybíčky je ale PACIFIC ISLANDS skutečnou perlou mezi všemi ostatními válečnými hrami. Je to



...kourová clona umožní identifikaci vlastních tanků



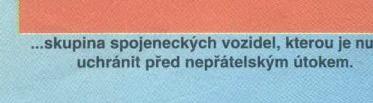
...tak tohle je helikoptéra, jeden z cílů akce...



...a tohle byla helikoptéra.



...a další dva nepřátelské tanky v pekle



...skupina spojeneckých vozidel, kterou je nutné chránit před nepřátelským útokem.

totíž dokonalé spojení válečné strategie s autentičností simulátorů, a to z této hry činí něco, co opravdu stojí za povzmutí. A jsem si jist, že kdo si tuto hru zahráje jednou, propadne jejímu kouzlu a nezůstane jen u dobytí prvního ostrova.

A když vás přestane to věčně zabíjet bavit, podívejte se třeba v televizi na zprávy o válce. I když tam se spíš používají o nové bojové taktice. Tak hodně štěstí.

ICE

Pacific Islands

Empire, 1992

grafika 2, hudba 0, nápad 1, zábava 1

Amiga 80%
Atari ST, MS DOS

SPECIAL FORCES - SPECIÁLNÍ VOJENSKÁ JEDNOTKA



Napětí na Zemi roste. Stále na víc místech světa se začínají objevovat projevy násilí a terorismu. Situaci není možné řešit použitím pravidelné armády o velkém počtu mužů. Je čas povolat Speciální jednotky...

Začátek další z nových her firmy MICROPROSE napovídá, že tentokrát půjde o něco jiného než v ostatních výtvorech této firmy. MICROPROSE se odklonila od zajeté koleje simulátorů a strategických her a nutno říci, že se jim tento odklon podařil.

O co ve SPECIAL FORCES jde? Úkolem hráče je zlikvidovat nekalé síly v různých oblastech světa (tropy, poušť, arktida a mírný pás). K splnění náročných úkolů je předurčena četa vojáků, ze které se rekrutuje skupina pro plnění každé

ještě spoustu dalších vlastností, které z něj činí správného počítačového hrdinu. Se seřaným týmem takového vojáku je boj proti mnohonásobné přesile nepřátele téměř snadnou záležitostí.

Po zápisu jména týmu na disk a volbě obtížnosti následuje výběr akce v kartotéce. Ze šuplíku s označením prostředí, kde se akce odehrává, si vyberete svůj bojový úkol. V každé části světa jsou k dispozici čtyři mise, které tvoří dějově uzavřený celek. Jednou je protivníkem mocný obchodník s drogami, tajemný Mr. Dvorak, podruhé jsou speciální jednotky vyslány na pomoc do okupované pouštní země, v polárních oblastech zase řád teroristé, kteří unášejí atomové ponorky a na ostrovku v mírném pásu se pro změnu usadila skupina s plány na zničení světa. I náplň mise je rozmanitá - od záchrany uneseného prezidenta přes nalezení tajných dokumentů, hledání „Černé schránky“ havarovaného vrtulníku až po likvidování invazních tanků a ničení mostů. Až se seznámete s náplní mise - v kartotéce je kromě detailního popisu akce i letecký snímek prostředí - přistoupíte k voleb skupiny.

Z osmi vojáků vyberete čtyři vhodné pro danou misi; každý má určité mimořádné schopnosti, které v akci uplatní. Bojovníci dostanou krycí jména (žralok,

ještě spoustu dalších vlastností, které z něj činí správného počítačového hrdinu. Se seřaným týmem takového vojáku je boj proti mnohonásobné přesile nepřátele téměř snadnou záležitostí.

Mise je vybrána, skupina sestavena, zbraně jsou naloženy do speciálních zavazadel, akce začíná. Na místo určení se výsadek dostane vrtulníkem. Když vrtulník zmizí za obzorem a commando je odkázáno jen na svou sílu, začíná boj - výborná taktická hra i akční střílečka.

Jednotlivé členy skupiny vidíte shora, podobně jako například u her ALIEN BREED, LORD OF THE RINGS nebo GAUNTLET. Aby majitel osmibitů nepříšli zkrátka, připomenu hru EAGLES NEST, která používá stejného způsobu zpracování - pohled shora. Aby ovládání čtyř členů skupiny nebylo příliš namáhavé, je možné zvolit několik bojových formací; pohyb samotného vojáka, pohyb po dvojicích a konečně přesun všech členů týmu najednou. Zatímco je jeden bojovník ovládán joystickem, ostatní jeho pohyb sledují

náloži, například pod pásy tanků nebo nosičů raket SCUD, je důležité dobře naplánovat pohyb po bojišti, aby byly nálože rozmístěny všude. Při kladení laserových značení cílů je zase možné třem vojáky odpoutat pozornost zbrášilou střelbou okolo a posledním bojovníkem doběhnout na místo určení a položit zařízení.

Nepřítel není hloupý, a tak je třeba si každý krok pořádně rozmyslet. Zvláště při výšších obtížnostech (VETERAN a ELITE)

Special Forces

Micropose, 1992

grafika 1, hudba 3, nápad 1, zábava 1

Amiga 85%
ST, MS DOS

není možné se vystavíti otevřené palbě nepřátele. Rozumějíš je „počkat za bukem“ a střílet nepřipravené nepřátele ze zálohy. Kladení náloží k obsazeným domům a jejich následné odpalování je také v této hře běžné. Na taktické finty si ale musí přijít každý hráč sám, jinak bylo kouzlo SPECIAL FORCES ztraceno.

Výhody Special Forces vidíš v dobrém zpracování, které jako obvykle vtáhne hráče do děje. Jako ostatní většina her Micropose. Všechny volby (výběr misi, týmu, nakládání zbraní) jsou velice realistické, což přispívá k zvýraznění strohého vojenského prostředí. Akce samotná se nese v bojovém duchu, milovníci zabíjení si přidou na své, ale nutná strategie zajiší, že nejde jen o pouhá bezhlavé zabíjení nepřátele.

Mezi nevýhody patří podle mého názoru příliš zdlouhavé nahrávání z disku. Také ukončení hry by mohlo být zajímavější - čtyři ukončené mise v jednom prostředí jsou odměněny jedním statickým obrázkem s textem. Definitivní konec, všechn 16 úspěšných akcí, je zakončen obrázkem, který ukazuje čtyři předešlé prostředí na jedné obrazovce a u jména týmu se objeví stručná poznámka RET (retired - znamená odeslý do důchodu). To je po toliku hodinách námahy a krveplévání trochu málo.

I tak je SPECIAL FORCES hra, která by neměla chybět žádnému milovníkovi válečných akčních i strategických her. Bude se dobré vyjímat mezi takovými klasickými hrami jako jsou LOST PATROL, NAM a konec konců i staříčké COMMANDO.



akce. Výhoda Speciálních jednotek spočívá v jejich pohyblivosti a nenápadnosti. Proto tvoří bojovou sestavu pouze malá, čtyřčlenná skupina. Každý člen vaší party dokáže dokonale zacházet se všemi druhy střelných zbraní, ovládá boj zblízka, vyzná se v kladení časovaných náloží, dokáže se v jediném okamžiku zakopat do země, aby se skryl nepřátelům a má

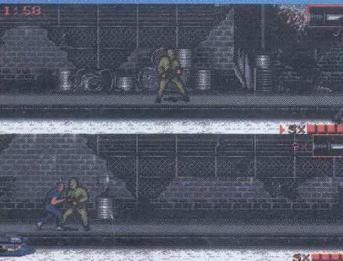
tyr, kobra a orel) a skupina je připravena. Není nutné vybrat čtyři členy, pro spuštění hry stačí jen jeden, ale akce osamělého bojovníka se rovná sebevraždě. Bez spolupráce není naděje na úspěch...

Před vstupem do bojové zóny je ještě nutno vybrat zbraně. Tato volba je ze všeho nejdůležitější. Každá bojová akce vyžaduje jiný druh techniky: někde jsou

a automaticky ničí „kolemjdoucí“ nepřátele.

Každá akce vyžaduje odlišnou strategii; je-li úkolem eliminovat nebezpečnou osobu, je nutné se přiblížit co nejvíce, pokud možno bez mnoha výstřelů, aby se darebák nevyplášil. Příde na rádu kamufláž, skrývání se za ohýby zdí a nenápadné plížení. Když akce spočívá v ukládání





ček (dveře, okna, zed', apod.) Občas v nich najdete milé překvapení v podobě jednoho života. Dávejte si pozor na nášlapné bomby, které je nutné přeskocit. Ale nebezpeční jsou také psi, před kterými doporučuji se dobré schovat. Po absolvování každé „procházecí“ sekvence nastává čas pro opravdovou misi.

Jako první úkol je před vás kladenou získání dokumentů usvědčujících Miguela Tardieze z obchodu s drogami. V budově se pohybujete stejně jako v Hostages. Dole na obrazovce vidíte mapu chodeb v budově a rozmiření kanceláří, vy jste značen bílou šípkou, nepřátelé modrou. V jedné z místností musíte najít kufr s dokumenty a opustit budovu červenými dveřmi, dobré je nejprve odstranit všechny dozorce z budovy.

Následuje opět „procházka“ a hned je zde nový úkol. V továrně položit dvě načasované bomby (snad semtex?). Položit je musíte ve dvou kancelářích, abyste zničili peníze a drogy.

A opět „procházka“, na konec vás čeká to nejdůležitější, zajmout Miguela Tardieze. Nebude to však tak jednoduché, jelikož dveře do poslední budovy (Cellhouse) jsou pro vás nedostupné, budete muset použít svůj hák ke splhu na budovu. (Splháte pohybem joysticku doleva a doprava, sestupujete tlačítkem „fire“.) Nesmíte se ocitnout ve světle reflektoru, jinak budete sestřeleni. Při návratu bych nedoporučoval se spouštět příliš rychle! V této budově na vás již „čeká“ Miguel Tardiez. Vy si ho vyvedete na střechu, kde ho také přivážete a opět se půjdete „projít“.

Celá vaše akce je však limitována dvěma hodinami (nejedná se o reálný čas). Po tuto dobu na vás bude na konci vaší poslední „procházky“ čekat vrtulník, který si vyletíte pro vašeho zajatce přivázaného na střeše. Na konec budete ještě procentuálně odměněni a na Miguela již jistě čeká správnost.

Firmě INFOGRAMES se možná povedlo celkem úspěšně překopírovat stará a



dobré Hostages, ale jejich atmosféra byla zcela jistě na vyšší úrovni. Nezbývá, než poprát hodně štěstí a zábavy při hře, ale také stoprocentní úspěšnost.

ROB

Alcatraz

Infogrames, 1991

grafika 2, hudba 2, nápad 3, zábava 2 min. VGA, 00 MB HD, dop. 0 MB RAM, Sound Blaster, myš

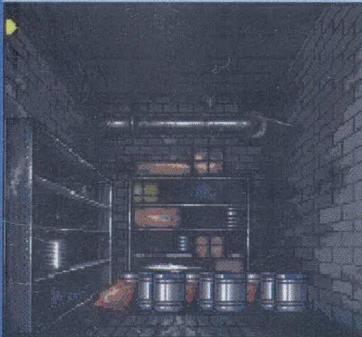
Amiga 75%
ST, MS DOS



Ambasáda byla přepadena skupinou teroristů. Jejich požadavky jsou však nesplnitelné. Na místo přijíždí speciální šesticílenná protiteroristická jednotka a dostává povolení k zásahu. Ano, takto asi nějak začíná vynikající hra od firmy INFOGRAMES, samozřejmě řeč je o oblíbeném zachraňování rukojítmých (HOSTAGES) z roku 1988. Tato firma mimo jiné také vyprodukovala velmi pěkně zpracovanou hru o legendární válce Jihu proti Severu (NORTH & SOUTH).

Nápad a zpracování misí nejnovější hry (ALCATRAZ) od téže firmy je výrazně „okopírováno“ právě od HOSTAGES.

V úvodní sekvenci vidíte most vedoucí k pevnosti Alcatraz a auta, která po něm přejíždí. Na ostrově Alcatraz pak blikající maják a za burácením hromu se vám objeví název hry, to vše je dokresleno velice napínavou hudbou. Potom vám důstojník promítnete několik diapozitivů z následující akce a řekne vám něco o vašich úkolech:



Píše se rok 1996, ostrov Alcatraz (v dnešní době známý jako nedobytná pevnost nebo vězení, z kterého není únik) se stal sídlem největších a nejmocnějších obchodníků s drogami, vedených Miguelom Tardiezem. Vaším úkolem bude získat důkazy proti tomuto muži, odstranit co možná nejvíce strážců a položit načasované bomby do dvou kanceláří. Na závěr zajmout samotného Miguela Tardieze a potom odletět vrtulníkem zpět na základnu. Vše samozřejmě pod podmírkou, že neztratíte všechny tři darované životy.

Celá hra probíhá v celkem přijatelné 2D grafice. Tvrzíkům se velice povedla zejména animace postav, které sledujete ze strany. Opravdově působí také nábojnice vypadávající při výstřelu z pušky. Když se nacházíte v některé z budov, pak sledujete děj jakoby z vlastních očí.

Hudba, znějící během úvodního dema a při akcích v budovách působí velice pěkným dojmem. Zvukové efekty jsou na přijatelné úrovni, naštěstí zde není použit jen jeden druh výkřiku umírajícího strážce (jak tomu většinou bývá). Zváště hezky je zvukově vykreslen např. výbuch granátu.

V hlavním menu si můžete vybrat hru dvou hráčů (vynikající volba). Potom si zde také navolíte obtížnost hry.

Mise začíná!!! Jste vyloděni pomocí kánoí na břehu Alcatrazu. Musíte se probojovat spoustou strážců pomocí vrhacích nožů, plamenometů, granátů a pušky. Po zabití každého strážce po něm zbytežně vždy nějaká ze jmenovaných zbraní, které je nutné sbírat (joystick dolů). Mezi nimi pak můžete přepínat v některé ze schovává-

GINA SISTERS, USAGI YOJIMBO

- STARŠÍ, ALE SKVĚLÉ

THE GREAT GINA SISTERS

Termín „úrovnová arcade“ je označení pro hry, ve kterých hráč vede počítačového hrdinu přes řadu úrovní, jejichž obtížnost se postupně zvyšuje. Do této „škatulky“ přesně zapadá hra firmy Time Warp Gina sisters vytvořená pro osmibitové počítače již v roce 1986. Na dobu svého vzniku byla Gina skutečnou bombou. Není to ani tak útok, který konec konců není u této hry ničím převratným, ale především výborné zpracování, jež dělá hru opravdu poutavou.

Holčička Gina je velice neposedná. Neustále touží po dobrodružství a v každé chvíli si představuje jak je nebezpečí vznášející. Největší potěšení jí přináší noc, kdy se ve svých snech může vydat na cestu do pohádkové říše a prožívat tam své příběhy. Jeden z těchto vysněných příběhů, cesta za slunečním diamantem, je nářemtem počítačové hry.

Giana musí projít světem 37 úrovní, ve kterých narazí na nejrůznější překážky, bytosti a příšery. Kočičí hlavy, včely, pavouci, piráni, obří mravenci a draci nejsou jediným zlem, kterému bude Gina na své cestě čelit. Překážkovým propastí a vředných bodáků vyžaduje dávku zručnosti a přesného ovládání joysticku. Hra se odehrává na povrchu země a v podzemních prostorách pohádkového království. Gina může buď procházet jednotlivě úrovně co nejrychleji, anebo se zaměřit na sbírání užitečných předmětů, které jsou v zemi roztroušeny. Za sesbírání 100 diamantů, kterých je ve hře nepřeberné je život navíc. Další předměty pomohou při překonávání překážek; když například Giana naleze mič, naježí se jí vlasys a potom hravé rozbití.

je hlavou zed' (!). Blesk umožní střílet, hodiny zase nepřátele na chvíli zastaví. Náplní hry je jen běhání a skákání, takže ovládání je velice jednoduché. Gina je prostě ideální akční hrou pro každého.

Celkové provedení je na velmi vysoké úrovni (hodnoceno na C64) a řadí tak Gina sisters mezi ty nejlepší osmibitové hry. 2D grafika je plná drobných detailů, které dělají hru rozmilou. Mráčky plynou po obloze, voda ve stokách se vlní, ohničky polápolají atd. Scrolling je naprostě plynulý a nezpolní se ani při pohybu mnoha objektů najednou. Jednotlivé postavičky jsou výborně nakresleny a jejich animace se může se čti srovnávat s novějšími hrami i na šesnáctibitové. Hudba a zvukové efekty jsou vynikající a na svou dobu nevidané, přesněji řečeno neslyšané.

Giana sisters je dnes již klasická hra, která by neměla chybět ve sbírce žádného osmibitového nadšence. Jestliže tuto roztomilou arkádu ještě nemáte, doporučuji ji co nejdříve sehnat. Opravdu to stojí za to. ICE

Giana sisters

Time Warp, 1986, level arcade

grafika 2, hudba 2, nápad 3, zábava 1

C-64 80%
další 8 bitové počítače

USAGI YOJIMBO

Asijská bojová umění jsou všechnou náplní mnoha počítačových her. Tituly jako International karate, Karate kid, The way of the exploding fist nebo řada příběhů o posledním ninjovi: The Last Ninja I, II, III

jsou navždy zapsány do povědomí snad všech majitelů osmibitů. Pro Evropana jsou bojová umění Východu něčím exotickým, a tak není divu, že se tyto hry plně násilí těší veliké oblibě u počítačových hráčů. Vytvořit hry, která by měla zajímavý příběh, nebyla by zcela utopena v potocích krve a hromadách mrtvých a zároveň obsahovala prvky slušné bojové „arcade“ není nic lehkého. Usagi Yojimbo zcela vyhovuje výše uvedeným požadavkům a navíc má svoje osobité kouzlo a neobvyklou atmosféru.

Usagi je samuraj. Zlí niniové unesli jeho milou do skrytého paláce daleko od domova. Aby zachránil svou čest, pocestnost svého milého a odplatil zlu zlem, vydává se Usagi na cestu. Vyzbrojen mečem samurajů, s hrstkou zlatáku v kapse a se srdcem na pravém místě opouští rodný kraj a hledá palác zloduchů. Na cestách však není příliš bezpečno, a tak než se vůbec přiblíží k cíli své cesty, musí se utkat s řadou tvrdých protivníků z nichž lesní drak není tím nejnebezpečnějším. Při setkání s jiným pocestním však nemusí nutně dojít k šarvátké. Stačí nechat meč v pochvě a počkat jak se situace vyvne. Usagi se také může uklonit na pozdrav a tak získat pář zajímavých, ale většinou nepotřebných informací (vrabci sezobali celou úrodu, bude málo ryže...). Ve stylu Jánošíka je také možné bohatým brátem a chudým dávat. Peníze lze získat předpadáním bohatých pánů na cestách nebo souboji s jinými samuraji. Na chudého rolníka zakopne Usagi každou chvíliku a pokud to není zrovna převlečený ninja, rád peníze přijme.

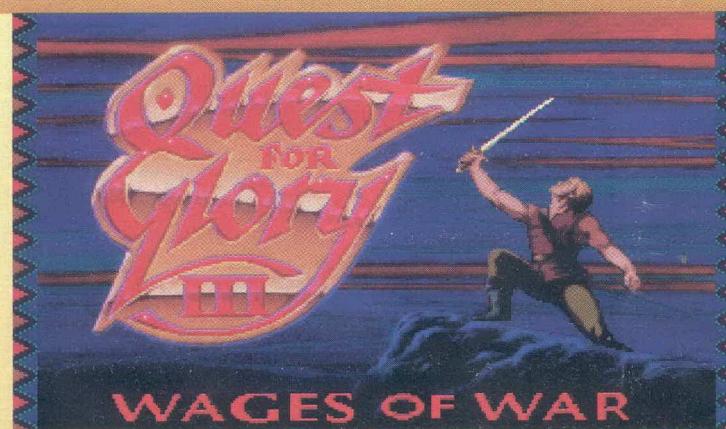
Souboje mečem jsou pro začátečníka poněkud náročné na ovládání, ale po chvíli si jistě každý zvykne. Hra nabízí také masky samurajů - Usagi je v masce králíka, další masky mají podobu nosorožců, prasat a dalších zvířat. Ostatní postavičky ale mají podobu lidí.

Místo skore je tady „kama“, za každý hrdinský čin (obdarování chudého, zabítí ninži atd.) kama vzrosté. Klesne-li tento „morální status, na nulu (zabitím neviných), Usagi vytasí meč, poklekně a s výkřikem „moje duše je prázdná, musím zemřít abych své zlé skutky odčinil, spáchá sebevraždu (harakiri). Zajímavým doplňkem jsou také masky samurajů - Usagi je v masce králíka, další masky mají podobu nosorožců, prasat a dalších zvířat. Ostatní postavičky ale mají podobu lidí.

Grafické provedení je na vysoké úrovni, postavičky jsou výborně animovány a celá hra připomíná kreslený film. Hudba by mohla být lepší, ale nemůžeme od osmibitů chtít všechno. V každém případě je Usagi Yojimbo bojovou hrou, kterou si mohou zahrát i zářpití odpůrci násilí. Těch pár mrtvol je využíváno kvalitní zábavou, která za tu trochu ohánění mečem stojí. ICE

A je to tady! Tak dlouho očekávaný HERO'S QUEST III. Sérii HERO'S QUESTU považuji za nejlepší výtvory firmy SIERRY vůbec. První díl byl zcela dokonalý a ve srovnání s ostatními výtvory SIERRY té doby (CONQUEST OF CAMELOT, CODE NAME ICEMAN, POLICE QUEST II) byl krokem vpřed co se týče propracovanosti, grafiky a hudby. Čím se však mohl pochlubit nejvíce byla úžasná hratelnost, možnost stvořit si vlastní charakter v grafické textovce, byla úplná novinka. Snad každý, kdo tu hru hrál učil svého hrdinu lézt na stromy, házet dýky, kouzlit a bojovat mnohem více, než bylo nutné k dohrání hry. Dělal to jen proto, aby jeho charakter byl správně vycvičen a připraven na neobvyklé situace. Novinkou byla také možnost zvolit si ze tří rozdílných povolání (bojovník, kouzelník a zloděj), pro které se řešení hry naprostě lišilo. Vrcholem však byla možnost uložit si dovednosti vašeho hrdiny na disketu a nahrát je do dalšího pokračování hry. Kdo jednou první quest dohrál a uložil si pozici, určitě netrpělivě čekal na jakékoliv pokračování. Díl druhý byl trochu horší, ale opět jste si na jeho konci mohli uložit svůj charakter. Velmi zvědaví jsme tedy byli na díl třetí. Kdo si počká ten se dočká, třetí díl nazvaný WAGES OF WAR (Hrozba války) je úplně super a v mnoha aspektech je lepší, nežli díl první. Dohrál jsem ho na PCku jedním dechem a v příštím čísle samozřejmě vydám návod. Takže co je na HERO'S QUESTU III vlastně tak dobré? Posvitíme si na něj zblízka:

Úvodní menu se okamžitě roznečí bouřlivou hudbou. Intro vás vrátí zpět do napjaté atmosféry posledních okamžíků druhého dílu. Po zvolení (nebo nahráti z diskety) vašeho charakteru uvidíte v propracované úvodní sekvenci konec druhého dílu vztahující se k vám zvolené postavě. Závěr dílu II. se totiž úplně liší pro bojovníka, kouzelníka i zloděje a tudíž začátek dílu III. bude pro všechny také různý, dobrý



lidé vychází pouze v noci a vládnou hluboké džungle, používají mnoho kouzel a jsou velice nebezpeční. Uhurin kmen naopak loví pouze ve dne a jeho domovem jsou rozsáhlé stepi. Leopardmeni ukradnou stejným kmenem jeho Kopí Smrti (Spear of Death)

vokovat válku. Kdo za tím vším stojí vám samozřejmě neprozradí, budete si však jistí, že není jednoduché dostat se mu na zoubek.

Grafika je vrcholná, nemáme, co bych dodal. Řekl bych, že na ní již nelze nic vylepšovat. Dokonatá návaznost na

měl tento program srovnávat s Indym 4, který v minulém čísle dostal stejně hodnocení, viděl bych to asi takhle: celková zábava vyjde asi následně - obě hry jsou pařanskými vrcholy. V animaci vede určitě INDY (v HQ3 si například nikdo ani jednou neprohrál vlasy), v grafice určitě vede HERO'S QUEST. INDY má báječně promyšlenou story, která jakoby nahrazovala tolík chybějící pokračování spilbergovy trilogie. HQ3 má jednoznačně plus v možnosti importovat charakter z minulého dílu a dále si jej vylepšovat. Sierrácký výtvor má rozhodně lepší ovládání, které prostě rychle padne do ruky - stačí jen měnit kurzor pravým myškem a levé myškou příkaz aktivuje. Indyo okénka jsou rozhodně méně přehledná, stejně jako přehled posbíráncích předměrů. HERO'S QUESTU však chybí tolík potřebný humor, narodil od Indyo je hra brána příliš vážně, skoro vůbec se nezasmějete. Tak jako tak: obě hry jsou stejně dobré a zároveň nejvýše hodnocené adventury v



a kmen se naopak zmocní jejich magického bubnu. Vypadá to, že neexistuje žádná cesta jak bojovné kmeny usmířit. Jakékoli smlouvání o míru jejich pyšné náčelníky pouze více rozruší. Aby toho nebylo dosta Uhurin kmen požádá nejvyšší radu Lvích lidí o spojenectví v nadcházejícím konfliktu.

předchozí díl ve vás vyvolá pocit, že prostě pokračujete v načáte práci - dva roky pauzy jakoby zmizí. Všechny postavy ve hře jsou připraveny s vámí hovořit na různá téma, mají své radosti i strasti, prostě jsou jako živí. Na rozdíl od minulých dílů běží čas v této hře rychleji - dny i noci jsou kratší. Není to však žádná přítěž, jelikož nejste nijak limitováni časově. Naopak, mnoho věcí musíte vykonat v určitou denní dobu a netrápí vás dlouhé čekání. Další výhodou je výstížná mapa celé oblasti vašeho působení, na které je vaše putování vyznačeno teckovanou drahou, takže se nemůžete ztratit. Hudba na Soundblasteru je báječná, správně uvádí orientační prostředí, podbarvuje příjemně i hrozivé situace. Vykonáte-li něco důležitého, můžete se jenom často usadit a divat se na dlouhé animované úseky, ve kterých se dovidáte nové souvislosti. Pro vásnívce cvičitele svých postaviček jsou připraveny nové disciplíny - běhání, házení oštěpem, udírování rovnováhy na vratkých prknech, ručkování, atd.

Trochu mě překvapilo, že s postavou bojovníka nemůžete skoro vůbec kouzlit. Jak ve Lvím městě, tak v Uhurině vesniči se kouzlit nesmí, takže jediným tréninkem kouzla spočívá v nočních soubojích s leopardmeny. Nicméně, pokud si zvolíte postavu kouzelníka, nakouzlete se jistě dosytosti. Vyvrcholení hry i závěrečné gratulace jsou báječné, je to vskutku ta pravá odměna za dohranou hru. Pokud bych

EXCALIBURU (a že už jich bylo!). Uvítáme od vás názory na uvedené srovnání. Také bychom rádi otiskli řešení INDYHO 4 metodou bojovníka a řešení HQ3 metodou kouzelníka a zloděje. Over.

ANDREW



nápad, ne? Poté vás lví člověk Rakeesh a černá bojovnice Uhura (kamarádi z minulého dílu) předvedou před sultánem a po krátkém rozhovoru se dozvíté náplně vašeho nového poslání. V rodné Rakeeshově zemi hrozí krutá válka mezi Leopardimi lidmi a kmenem bojovnice Uhury. Leopardi

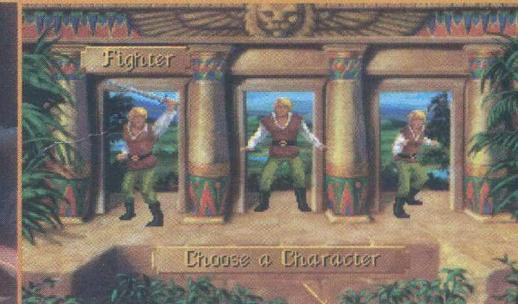
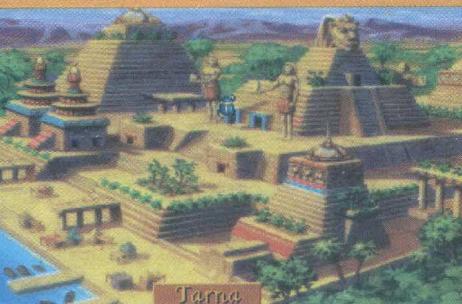
lidé žijí na vysoké kulturní úrovni v obřím městě, které tvoří jedna velká pagoda. Je jasné, že zapojí-li se do války i oni, nepůjde již pouze o lokální konflikt mezi kmeny, ale dojde ke kravé válce. Vaším úkolem bude dokázat nejvyšší radě Lvích lidí, že se jedná o naplánovanou sabotáž s cílem vypro-

Hero's quest

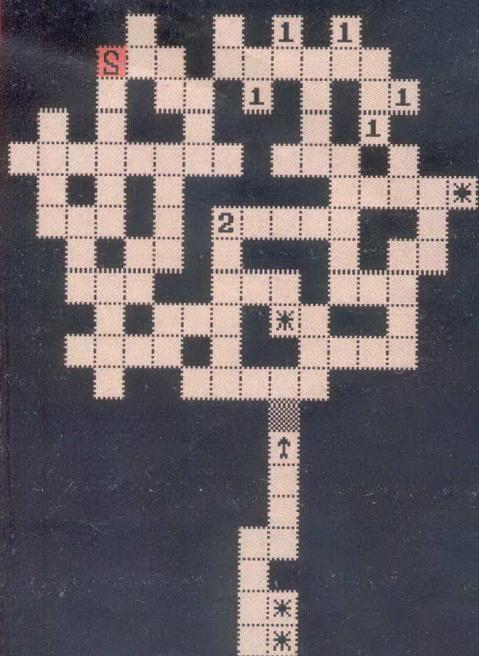
Sierra, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 2, zábava 1
min. VGA, 10 MB HD, dop. 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

MS DOS 93%



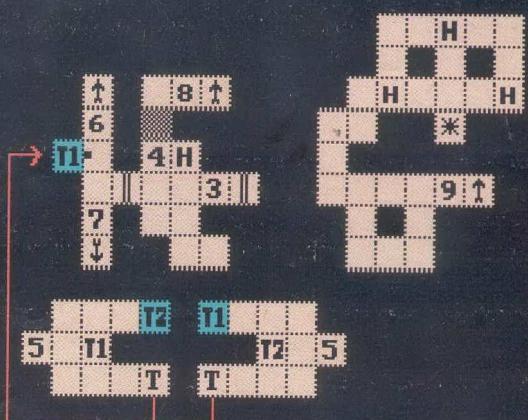
Lés



- 1 - hroby
- 2 - vchod do zámku
- 3 - východ do lesa
- 4 - po použití čtyř rohů (Horn) z katakomb se zde otevře vchod do stříbrné věže Silver tower

- 1 - do zámku level 1, místnost 6
- 2 - zamčeno na copper key
- 3 - copper key
- 4 - ústa vás pustí dále, máte-li Mark of Darkmoon ze Silver tower level 3, location 6
- 5 - zde rozbijte sochu a stiskněte tlačítko
- 6 - na tomto místě vyroste teleport, zasadíte-li zde jedno ze semínek Tropelet seed, které se nacházejí v lokacích
- 7 - tajné stěny se otevřou po přemístění třech diamantů z této místnosti do jednoho výklenku. V severním výklenku leží klíč copper key. Za výklenek se zeleným diamantem nevstupujte, shnili byste tam navěky, použijte raději vchodu jižního, kde najdete mnoho zásob.
- 8 - zámky zde se musí vypačít
- 9 - tohoto kouzelníka je dobré oživit a vzít s sebou
- 10 - tento zámek otevře pouze crimson key z Azure tower, level 2, místnost 16
- 11 - aktivujte teleport pomocí stone portal key z Azure tower level 4, místnost 4. Vložíte-li do výklenku Stone gem, tel. se do katakomb, level 3, místnost 5. Vložíte-li stone dagger, tel. se do Frost giant prison, místnost 3. V severním výklenku zde leží copper key
- 12 - stěnu rozbije pouze kladivo silver hammer ze Silver tower level 3, místnost 5
- 13 - položte malou věc do výklenku, zmizí stěna a objeví se tlačítko
- 14 - do Azure tower, level 1, místnost 1
- 15 - do západní stěny vložte najednou (!) Eye, Tongue a Hilt of Talon z Azure tower. Stěna se rozteče.
- 16 - do zámku level 1, místnost 9
- 17 - do Crimson tower, level 1, místnost 1
- 18 - zde zatížit plošinku
- 19 - do Crimson tower level 1, místnost 4, stojí zde 4 stráže

Zámek level 1



- 5 - svaté symboly, každý třikrát oživuje
- 6 - do zámku level 2, místnost 1
- 7 - do katakomb level 1, místnost 1
- 8 - do Silver tower level 1, místnost 1
- 9 - do zámku level 2, místnost 16

LEGENDA

- DVEŘE
- POHYBLIVÁ STĚNA
- TLAČÍTKO
- NÁŠLAPNÁ PLOŠINKA
- NEVIDITELNÁ N. PL.
- TELEPORT (ODKUD)
- TELEPORT (KAM)
- OTOČKA 180°
- HLÍDAČ
- POKLAD
- SCHODIŠTĚ DOLŮ
- SCHODIŠTĚ NAHORU
- PROPADLIŠTĚ

Zámek level 2





Tento navazuje na svůj první návod ELVIRA I z Excaliburu 7.

Upozorňuji všechny pařany, že ELVIRA II je ještě o něco složitější, nežli její předchůdce a dohrát ji není žádný med. Návod je tak rozsáhlý, že jsem jej napsal velmi stručně a většinou nebudu používat anglické názvy věcí, jelikož by se toto řešení do Excaliburu prostě nevešlo. Co se hry týká, nacházíte se opět v roli odvážného muže, který musí Elviro zachránit ze spáru příšery zvané Cerberus. Předtím nežli začnu bych snad jen dodal, že se mi ulevilo, že se v této hře nemusí používat žádná kouzla z manuálu.



V průběhu hry zkoumej a čti všechny, byť i nepotřebné věci - zvyšuje to tvou zkušenosť (experience level). Pokud v daný moment ještě nebudeš schopen vykouzlit mnou popisované kouzlo, zvyšuj svou zkušenosť kouzlením bezpřesových kouzel jen tak pro vzduchu. V první místnosti se otoč k nástěnce a z trávy seber čtyřlistek (jestli si firma ACCOLADE myslí, že je takovým schováváním předmětu nějak zajímavá, tak ji hluboce lituj). Otoč se, seber kámen a prohod do prosklenými dveřmi strážnického domku. Otevři dveře vlevo a mřížmu hládič seber klíče. Obleč si strážcovu uniformu a pro pozdější účely pobere papíry z nástěnky. Do terminálu vlož klíč a zadej kód pro otevření brány. Projdi na parkoviště a najdi Elvirovo auto. Otevři kufr a z bedničky uvnitř seber kleště a francouzský klíč. Vejdí do studia.

Před dvojitymi dveřmi se dej doprava a vstup do výtahu. Vyjde do druhého patra a vejdí do prvních dveří po pravé straně, kde vezmi knihu. Vejdí do dalších dveří vpravo a seber zrcadlo z koše vlevo. Z druhého zrcadla zleva vezmi krabičku s makeupem. Navštív další pokoj vpravo a pobere tyto věci: nail file, newspaper, tissues, towel, popcorn, 2x hair spray, make up case. Dále vstup do posledních dveří v koridoru a vezmi si disketu z diskboxu a kazeták. Až vyjdeš, vstup (z tvého pohledu) do pravých dveří a ukraď řediteli kořalky a minerálku. Další dveře vynech a vstup do posledních dveří v koridoru. Zde vezmi tři dortičky a sodu. Zpět do výtahu a do sklepa (basement). Promluv s indiánem, ale nedělej vtipky o ohnivé vodě, atd. tohoto muže budeš ještě potřebovat! Nežli se vrátíš do přízemí, vyber věci ze skříňky.

DŮLEŽITÉ: Pokud všechno neuneses, zvol si libovolnou, dobré dostupnou místnost, kde si prozatím nepotřebné věci shromažďuj. Vždy si přečti návod trochu dopředu, aby vás věděl, co budeš potřebovat a ostatní předměty polož!

Nyní se bude kouzlit: namixuj

ní, Unseen shield (štít) a několik Ice dart (ledové šípky).

Vstup do dvojitych dveří a zahni vpravo, do studia 2. Vejdí do strašidelného domu a z haly zahni vlevo do obýváku. Pravému rytíři seber helmu a levou rukavici. Vstup do studovny, ze šuplíku ve stole vyjm zámek a bibli, ze které namíchej ochranné kouzlo Unholy barrier. Nesahej na piránek!

Vrať se do obýváku a přeměň skleněnou vázu na kouzlo Detect trap (svou láhev od minerálky změň na totéž). Kbelík u ohniště změň na další kouzlo Protection. Z haly jdi po pravých schodech nahoru a v horní hale zahni do dětského pokoje (poslední pokoj vlevo). Vezmi kostky a vrať se do obýváku. Postav se ke zdi naproti duchovi a polož kostku. Až si pro ni duch půjde, proběhní do knihovny. Prohlédni knihy o jedech, z jedné musí vypadnout recept na velmi silný jed. Jdi přes vstupní halu do jídelny, změň víno na kouzlo Courage (statečnost) a skleničky na další Detect trap. Podívej se do mísy a prolez servisním okénkem vlevo. Sudej chlapovi boty, obleč si je (MM, ještě teplé..) a otoč se. Seber maso a sýr z poličky. Víno změň v kouzlo Courage a chléb v Breath underwater. Polož své klíče a propisku, zmrznou a později je použiješ. Kulmou na vlasy (Curling iron z Makeup box) zahřej teplomér, projdi dveřmi a sejdí do sklepa. Dole se dej vlevo. V laboratoři seber lahvičku s mozkem (brain) a přeměň ji v kouzlo Turn Undead; dále seber všechny zkumavky, srdece v lahvičce, bílidlo (bleach) a lahvičku yellow flask. Zpět nahoru do haly a nahraj si pozici. Použij Courage spell, otoč se a vstup zpět do chodbičky. Neřáda zabije Turn undead spell. Jdi rabovat do kuchyně.



Kouzlení: namixuj kouzlo Brain-boost (dočasná genitalia) z diskety, 2x kouzlo Revive ze sýru a z bílidla, Telekinesis z kazetáku, Glue (lepidlo) z tube of super glue, která je zde v žluté plechovce; ze škropku vydej podkovu a změň ji na další kouzlo Luck, kbelík proměň v Protection. Vykouzli několik střel Fireball z novin a z papírů z nástěnky, několik Magic muscles (magické svaly) z kovových hrnců, pární, nožů, atd. V další kouzlo Detect trap změň nádobku glass jar z poličky. Seber maso, vajíčka a sekáček na maso, který si navol jako zbraň.

Z haly jdi nahoru po levém schodišti a ihned vstup do koupelny, kde musíš ukrořit ručník a hlavně mytí houbu pro kouzlo Buoyance (nadnášení). Vstup do ložnice naproti, nahraj si pozici a zaťáhní za prostěradlo. Zabij muže pomocí Ice

darts a vezmi obálku. Prozkoumej ji a seber spadlé fotografie (důležité!). Dvě kočičky Lucky cats z kruhu změň na další kouzlo Luck. Stiskni červené tlačítko pod postelí a z tajného pokoje rychle odnes pohár a všechn deset svíček (doufám, že již někde máte založeno skladističky věci pro pozdější použití). Vyjdí na chodbu a před druhými dveřmi vpravo zakouzli Courage spell. Vejdí a vezmi polštář a vidliči (tuning fork).

Jdi do hlavní budovy, do sklepa k indiánovi a seber váček medicine bag ze dveří. Dveřmi projdi do kotelny a seber kovovou tyč, ducha zabije Fireball. Otoč se a sundej klíček ze stěny. Dále vyjed výtahem do prvního patra a vstup do jedné nenařízené místnosti (prostřední dveře vlevo). Po boji se otoč a rozsvít světlo. Z čarodějnici zbyde oko, které proměň v kouzlo Fear (strach). Vezmi kouzlenický háv, laboratorní plášť a meč z šermířského kostýmu. Jdi do protější místnosti a prohlédni si fotky ze strašidelného domu. Najdi obrázek čaroděje a namaskuj se podle něj: používej make up kuffík, paruky a zrcadlo. Přesně si zapamatuj, jak jsi postupoval a odmaskuj se (máš-li špatnou paměť, vizíz si zapis, příště nebude zrcadlo). Opět si prohlédni fotky a namaskuj se jako laboratorní asistent (nezapomeň na plášť, falešné zuby a brýle). Jdi do sklepa pod strašidelným domem a vstup do místnosti vpravo. Odpovídej 4,1,1 a pokud jsi správně převlečený a máš lístek z knihovny, profesor ti namíche prudký jed. Jdi do studovny, použij jed na maso a otrávené maso dej pirani. Vynde klíč z akvárií a odemkní jím tresor ukrytý za obrázkem s kachnou (tresor odemykej v jeho střední části, nepokoušej se vložit klíček přesně do zámku). Vynde dýmkou míru.



Po levém schodišti vystup do prvního patra a dej se koridorem vpravo, až na půdu. Ihned použij vidliči tuning fork - blesk rozbití okna a zabije vampíra. Vrať se do prvního patra a vstup do dveří vlevo. Seber žebřík a sirký z bedny. Odtáhn žebřík na půdu a vylez po něm na střechu. Tyč z kotelny připevní na komín, vyzvedni si klíče a propisku z mazinky a jdi do studia 3.

Jako zbraň si navol meč, obleč si brnění a dojdí až do kostela. Věci z drážních kovů změň v kouzlo Magic armor (magické brnění) a posvátné věci z oltáře proměň v Holy blast spell. Seber knihu modliteb z kazatelny a odsuň skříňku doleva. Nabírej svěcenou vodu do zkumavky a s pomocí křížku ji přeměň na kouzlo Bless spell. Udelej si zásobu kouzel Ice dart a Healing hands. Pokud jsi již dosáhl osmé, použij kouzlo Brainboost a vykouzli Freezing blade (ledová čepel) ze zmrzlených klíčů a propisku. Dále vykouzli Illusion ze zrcátka a Trueflight z polštáře. Ve druhém level katakomb nalezeš dýku (dagger), ze které se stane strašlivá zbraň, použiješ-li na ni kouzlo Freezing blade a Bless spell. Dosáhneš-li magické úrovně 9, vytvoř několik kouzel Cure wounds (zahojení ran) a spreje na vlasovou spolu s kořalkami přeměň na silná kouzla Nova spell. Zouzli ochranu Protection a vlez do tajného vchodu pod kazatelnu. Zabij zrůdy a odsuň desku, kterou se vyní setkáš bude již konečně ta pravá a má pro tebe zajímavé překvapení.

Nashle... u další adventure od firmy ACCOLADE nazvané „WAXWORKS“ se těší

ANDREW

nenarazíš na nic důležitého. Projdi až do poslední, šesté level a přestoj se za čaroděje. Najdi kouzelníka a na otázkou odpověz „food poisoning“. Falešnou Elviro zabij a seber válečné kopí (war lance). Vrať se nahoru. Pokud tě hra ještě neomrzela, jdi do studia 2.

Zapni výtah do pozice zapnutu, jinak se z tohoto studia nedostaněš ven. Studio má čtyři patra, které si musíš trochu prochodi, nežli narazíš na důležité lokace. V prvním patře najdi jezírko, zakouzli Buoyancy a Breathe underwater, ponoř se a vytáhni z vody lano. Ve druhém patře v postranní místněstce hledí velký škorpion listinu Binding scroll, kterou nutně potřebuješ k dokončení hry. Na konci třetího patra se po pavučině přehoupli přes propast. V posledním, čtvrtém patře najdi řediteli studia, který visí mrtvý v pavučinách. Kouzlem Telekinesis si přines jeho peněženku, ve které se nachází důležitý malý klíček. Na druhé straně propasti vidiš odpovídající pavouk. Přilákej jeho pozornost vystřelením Ice dart. S pavoukem v patách utíkej ke dveřím výtahu, odemkní klíček z peněženky, oběma dveřmi projdi a zavří je za sebou. Pavouk se za tebou již nedostane. Pokračuj dál, slez po pavoučí síti a zabij druhou falešnou Elviro. Vezmi tomahawk a zhoupni se po pavučině do třetího patra. Sjeď výtahem dolů a jdi do studia 1.



Než vejdeš do strašidelného domu, seber barometr ze stěny. Změň jej v kouzlo Summon storm (přivolání bouře). Jdi na střechu a kouzlo Summon storm použij. Blesk sjede tyč a elektrický nabíjející aparát v laboratoři ve sklepu. Běž dolů, do laboratoře a pákou nastav stroj s Frankensteinem na maximální výkon. Kleštěmi přeštipni dráty vedoucí k Frankensteinově hlavě. Seber: metal band, scalp a brain. Z mozu (brain), srdece (heart), vajíček (Eggs) a modlitební knihy (Prayer book) namíchej Resurrection spell (oživování mrtvých). Z lana a listiny Binding scroll vytvoř kouzlo Bind demon (spoutání démona). Jdi do kostela ve studiu 3 a kouzlem Resurrection oživ faráře. Na jeho otázky odpověz 1,2,2,1 a farář ti slib svou pomoc - nakreslí na parkovišti magický pentagram na přivolání démonů. Jdi do sklepa k indiánovi a dej mu Tomahawk, válečné kopí (War lance), magický váček (Magic bag) a dýmku míru (Peace pipe). Vezmi si od něj požehnaný tomahawk, kopí a váček a jdi na parkoviště.

Deset černých svíček rozmišti na pentagram a klikáním myši je postupně zapal. Připrav si k ruce tomahawk a kopí a použij Magic bag k přivolání Cerberuse. Až se zjeví, spoutej ho kouzlem Bind demon a jakmile pohasne blesk, hoď na něj kopí. Hned poté mu výřízní srdeček tomahawkem. Elvira, se kterou se vyní setkáš bude již konečně ta pravá a má pro tebe zajímavé překvapení.

Nashle... u další adventure od firmy ACCOLADE nazvané „WAXWORKS“ se těší

ANDREW

Elvira II
Accolade, 1992
grafika 1, hudba 2, nápad 3, zábava 2

Amiga 70%
ST, MS DOS

The Bank mission



mit a cesta k horníkovi je volná.

Alan: Z vybavení na začátku si vyber baterku a olejníčku. Z důlní kanceláře jdi do místnosti označené (6), vezmi žebřík (ladder) a ve vedlejší místnosti ho použij na odkrytu jámu. Projdi přes tmavé místnosti dolů, do místnosti (7). Tady leží další vrtáčka (pnuematic drill), ale zatím ji nech ležet. Dvě místnosti doleva je nepohyblový vozík. Použij olejníčku, namaž kolečka a roztač vozík. Vozík přesně padne do jámy ve třetí obrazovce. Dojdi na konec chodby k výtahu a nastup. Z výtahu dojdi do místnosti (8), seber kabel (compressor cable) a dojdi do místnosti s kompresorem. Tady polož kabel a s baterkou se vrát pro vrtáčku (7). U kompresoru polož baterku, natáhni drát ke stěně a výtrž otvor. Dojdi k horníkovi, kde čeká Brains a společně ho dopravte nahoru. Nakonec se ještě Brains musí vrátit k důlnímu kombajnu v nejspodnějším podlaží a.....mission completed.

The Submarine mission:

Úkolem je zachránit havarovanou jadernou ponorku na dně oceánu. Záchrana spočívá ve vyzvednutí na povrch a v zneškodnění reaktoru. Oba zachránci začínají na stejném místě u batyskafu THUNDERBIRD, a proto popíšeme hru pro oba najednou. Na začátku si z vybavení vezmi skafandr a pilulky. Druhý člen týmu vezme sprej proti žralokům a cokoli jiného. Hned na začátku použij pilulky. Druhý záchranař, který pilulky nemá dojde ihned do místnosti (2), kde pilulky najde a použije. Dojdi do místnosti (1), kde od kapitána dostaneš modrou kartu (blue passcard). Se skafandrem se dej doleva, sestup do zatopené místnosti (3), kde leží červená karta (red passcard). Ve skafandru nemůžeš sbírat věci, a proto projdi celé patro a otevři všechny přetlakové dveře. Až budou všechny místnosti propojeny, vypust vodu pomocí vypínače uprostřed každé místnosti. Seber červenou kartu a dojdi do místnosti označené (r). Tady jsou dva ovládací panely reaktoru. S druhým záchranařem dojdi do stejné místnosti. Každý až vezme jednu kartu. Ten s modrou přistoupí k levému, ten s červenou k pravému panelu. Současně karty použij a.....reactor shut down.

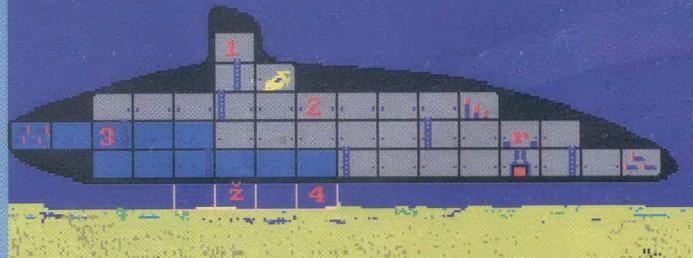
Mise skončí až po vynoření ponorky na hladinu. Dojdi zpět k zatopeným místnostem, které jsou už suché a sestup do místnosti o patro níž. Tady postupuj stejně jako v předchozím patře a až budou všechny dveře otevřeny, vypust vodu...ship resurfaced.

Se skafandrem a sprejem proti žralokům (can of SHARK-OFF TM) sestup na dno moře. Sprej použij na žraloka (ž) a seber žlutou kartu (4-yellow passcard). S žlutou kartou se vrát do žlutého batyskafu Thunderbirds a.....mission completed.

The bank mission

Posledním mise je proniknout do ostře střeženého prostoru banky a odcizit důležité dokumenty ze sejfu v podzemních

The Submarine mission



prostorách. Na akci se vydává Lady Penelope a „sluha“ Parker; přestrojení Thunderbirds. Jako Lady Penelope si na začátku vezmi sprej a myšku na klíček, Parker vezme dynamit a cokoli jiného.

Od startu doleva použij sprej na hídáče. Polož sprej, dojdi do banky a počkej u výtahu. Druhý člen týmu musí dojít také k výtahu a společně výjde do prvního patra, do místnosti označené (a). Tady je devět skříňek. Skříňka se otevře, když jeden člen týmu stojí u jiné skříňky. Postupně prohlédni všechny skříňky až najdeš klíč (key to a safe). Vrat se dolů a dej se doleva, dojdeš k dalšímu výtahu. S oběma členy týmu sjed do 2 patra a do tažec vozík plný zlata do výtahu (to zvládne Parker). Ve 4. patře najdeš druhý klíč (b). Sjed do 6. patra a vystup z výtahu. Ve vedlejší místnosti je obranné zařízení, které vystřeluje laserové paprsky. Použij myšku na klíček, která bez problémů projede skrz střely a vypne zařízení. Jedním členem týmu vezme oba klíče a proved následující akci: jdi o dvě patra níž a doprava k žebříku. Vlez na žebřík, ale ještě neopouštěj místnost. Až zleva přiběhne hídáč, rychle slez dolů do bezpečí - odlákal jsi hídáče.

S druhým Thun-derbirdem, který má dynamit se dej dolů a doleva, až dojdeš na konec chodby, kde vylezeš nahoru do místnosti označené (c). Tady použij dynamit u trezoru a uťe do druhé místnosti. Za chvíli (cca 20 sekund) se vrát, po explozi dynamitu najdeš v trezoru třetí klíč. Jdi dolů, do místnosti (d), tady leží čtvrtý klíč. Nevstupuj do místnosti označené (m), tady totiž číhá nebezpečná myš (!?). Dojdi do místnosti, kde je šest spínačů. S druhým členem týmu dojdi do podobné místnosti na druhé straně. Spínače otevíraj šest dveří k sejfu na druhé straně. Proto s jedním Thunderbirdem vejdí do sejfu a druhým zkoušej přepínat spínače. Po každém přepnutí spínače se podivej, jestli

se otevřely dveře k sejfu na druhé straně. Po několika pokusech najdeš tu správnou kombinaci. Potom stejným způsobem otevři i druhou šestici dveří. S oběma členy dojdi k trezoru uprostřed, použij všechny čtyři klíče, sejf se otevře, objeví se dokumenty. Seber dokumenty a.....mission completed.

The Hood mission

Na vzdálené planetě sídlí šílený profesor, který ukradl dokumenty Thunderbirds a staví raketu, kterou chce zničit svět. Úkolem je najít dokumenty a zneškodnit raketu.

Na začátku vezmi brýle a lepidlo jedním členem, druhý až vezme brýle a pistoli. Dojdi do baru, vejdí do prvního patra (1), vezmi klíč k pianu (piano key). Ve vedlejší místnosti (2) jsou dvě skříňky. V té levé najdeš noty (some sheet music). Vrat se k pianu a odemkní ho (použij klíč). Druhý Thunderbird dojde k pianu a postaví se na něj. Použij noty, seber jednu z věcí, které jsí musej položit a přístup také k pianu. (sebou musíš mít lepidlo, pistoli a dvoje brýle). Piano zahráje melodii, spustí tajné zařízení, podlahu se propadne a ty sjedeš do podzemí. Ihned jdi kousek doprava a použij lepidlo. Ustup zpět doleva a počkej až přiběhne strážní robot a přilep se. Seber bombu v místnosti (3). Thunderbird s pistoli se dá doprava, po žebříku dolů až k místnosti se silovým polem. Tady třikrát vystřel do vypínače na druhé straně a pole vypneš. Projdi, jdi až k raketě a sestup do nejspodnějšího patra, kde v místnosti napravo přepněš spínač. Druhý člen týmu, který má brýle a bombu výde až do místnosti napravo nahore (4), kde leží film (Thunderbirds secret film). Ve vedlejší místnosti přepni spínač, v raketě se objeví otvor. Jdi doleva k otvoru, použij bombu a můžeš si blahopřát ke splnění všech misí.

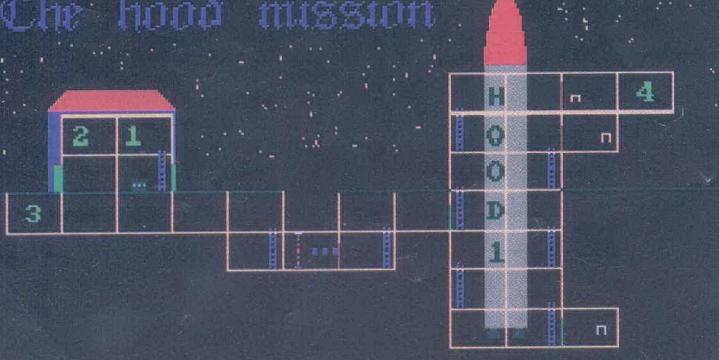
Thunderbirds

grafika 3, hudba 3, nápad 2, zábava 1

C 64 60%
Atari XL/XE, Sinclair

spanner), jdi doleva a v místě označeném (2) vezmi kladivo (hammer). Můžeš něst jen dva předměty, a tak tady musíš položit i lucernu. S kladivem a klíčem se dej nahoru až dojdeš k rozbitému výtahu. Použij kladivo, pákrátku klepni do výtahu a je v pořáku. Polož kladivo, nastup do výtahu a počkej až se rozjede. V místě označeném (3) vystup z výtahu, seber detonátor (dynamite plunger) a znova nastup. Vylej nahoru, od výtahu napravo najdeš vodní pumpu. Použij na ni klíč a vyčerpá vodu. Polož klíč a vrat se výtahem dolů pro lucernu. S lucernou a detonátorem dojdi do místnosti s číslem (4). Tady najdeš drát (fuse wire) ale zatím ho nesbírej. Jdi dál nahoru, přes temně místnosti (bez lucerny tady čeká smrt!) až k zavolené chodbě. Tady polož detonátor a vrat se pro drát (4). U závalu polož lucernu, vezmi kabel a detonátor a přístup k hromadě kamení, ve které je nevybuchlý dynamit. Z vedlejší místnosti odpálíš dyna-

The hood mission

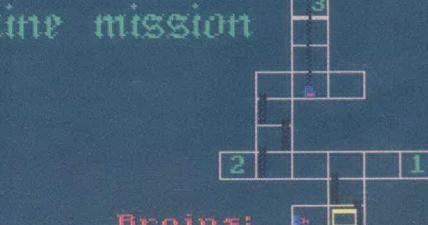


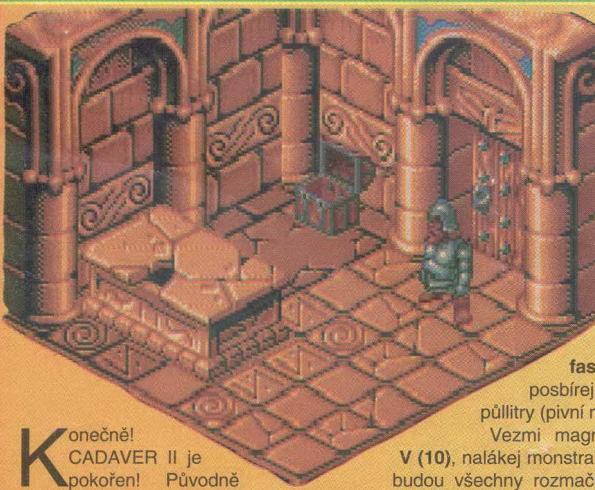
Alan:



The mine mission

Brains:





Konečně! CADAVER II je pokročen! Původně jsem předpokládal, že jej dohráji ihned po dílu prvním a vydám jeho řešení v EXCALIBURU 10, ale jak sami vidíte, zpozdil jsem se s vydáním až do čísla 13. Zpoždění nebylo způsobeno ani leností, ani neschopností, ale CADAVEREM. Věřte mi nebo ne, tak tuhá hra jako je (byl) Cadaver II se jen tak nevidí. Že už dávno vyšly návody v časopisech Powerplay a Amiga Joker? Nenechte se vymstát - byly chybělé! Ano, přiznávám se, že jsem se tentokrát po totálním základu podíval na německé řešení třetí zóny této zapeklité hry a ouha: k ničemu mi to nebylo. Zrovna v městech, kde jsem měl problémy já, byly německé návody špatně (zákysy trvaly skoro půl roku a týkaly se místnosti 8 ve třetí level a později místnosti X levelu 4). Tyto informace zde neuvedím proto, že bych snad chtěl sočit proti Powerplay, nebo (chraň pánůbůh) proti skvělému Amiga Jokeru. Chci jen zdůraznit všem lidem, kteří si myslí, že opisujeme návody ze západních časopisů, že jsme tak nikdy nečinili a neučiníme. Jsme sice „pouze“ Češi, ale to nemění nic na věci, že bychom nemohli spousty her dohrát jako první! A teď k našemu tématu.

CADAVER II je vskutku tuhá 3D chodíčka-bludíšťovka, a kdo má slabé nervy ať se jde raději projít ven. Firma BITMAP BROTHERS ne nadarmo slibovala, že druhé pokračování CADAVERA bude určeno pro skutečné Cadaver-experty. Avšak nebojte se, NÁŠ návod sice vychází později, ale zato je 100% přesný.

A teď do toho: (Přeházení mezi místnostmi bude popisováno standardně - tj. směry Sever, Jih, Východ, Západ (S,J,V,Z). Jména místností jsou natolik monotonní, že jsem se rozhodl je ani neuvádět - čísla budou stačit. Stejně jako v návodu na předchozí díl budu pro kouzlo Dispel trap používat výraz „odpastrovač“.

LEVEL 1

V první místnosti (1) seber deník a vhoď jej do štěrbiny, Z (2). Prohledej kosti, přivlastní si Orcsineův deník a ze stoličky vezmi deník svůj, Z, S (pravé dveře-3). Ze skříňky uchop nápoj na rychlosť zvaný **Speed potion** a **svatý symbol**. Zpod polštáře vezmi dýku, J, S (levé dveře-4). Seber klíč ze skříně, J, Z, odemkní klíčem, S (5).

Prozkoumej kosti a vezmi Valuinův deník, J, V, V, V (1). Oba cizí deníky vhoď do štěrbiny, Z, S (6) páky nastav tak, aby pouze prostřední směrovala dolů. Seber teleporter a použij ho (7). Vyndej kuře, odpastrovač Dispel trap ze skříňky, přehod páku, prozkoumej kosti a seber Purvalův deník, S, Z, S (5), odpasti truhlu, vezmi kouzlo Turn monstera, dýku a malou truhličku, J, V, V (1).

Purvalův deník vhoď do štěrbiny, Z (2). Obě dýky zasuň do oltáře, prozkoumej a použij lebku, vezmi klíček a odemkní

truhlu.

Přivlastní si **kouzlo Massacre** a **svatý symbol**, S (6) ukradni si měšce zlatátků z truhly, J, Z, Z, Z (8). Kuře dej sedicímu muži a odnes truhličku a extra energii, J (9). Vypij **Super fast potion** a rychle posbírej a vypij všechny půllitry (pivní maratón).

Vezmi magnet (**lodestone**), V (10), na které monstra pod buchar až budou všechny rozmačkány, seber klíč. Klíčem odemkní zámek, seber truhličku a přehod páku, V, V (11). Polož své dvě malé modré truhličky, do každé vlož svatý symbol a vhoď je do velké truhly spolu

LEVEL 2

V první místnosti vezmi chléb ze sudu, Z (2), vyměň chléb za pylek s kameny a mrchu zablokuj holí, V, S (3). Zabij mrchu kameny z pylku a vezmi klíč, S, S (4). Rychle odemkní pravý zámek klíčem ze 3, S (5); seber kouzlo **Activate** ze skříně, J, J, J, Z, J, J (6), použij **kouzlo Activate**, V (7). Otevři bednu, seber nápoj **Super fast** na rychlosť a extra energii, S (8).

Z truhly vyber kouzlo **Massacre**, jed na pavouky **Spider poison** a nápoj **Cure poison** léčící otravu, J, Z, S, S, S (9), zabij mrchu, vypij lahvičku, Z (10). Po nestvůrce rychle skoč na plošinku a přehod páku, J (11) šestkrát přehod páku a stiskni tlačítko. Přečti knihu a seber kouzlo **Dispel curse**, dále prozkoumej sud, na kterém leží korbel a vezmi kouzlo **Turn monster**, můžeš si také nabrat spustu jídla, J (12). Zvedni pylku s kameny, prozkoumej polštář, vezmi klíč a přehod páku, Z. Na pravou páku použij **kouzlo Dispel curse** a pře-



s truhličkou, která leží zde, v místnosti. Bedna ti tyto předměty změní na potřebný odpastrovač, J, V (12)

polož na zem magnet a suň ho až k ležící kouli. Uchop klíč, odemkní velkou truhlu, klíčem z ní odemkní dveře, seber kouzlo na otevírání truhel **Unlock chest** a extra energii. Z menší bedny vydnej **kouzlo Dispel magic** a použij ho na ležící kouli. Polož svou zamčenou truhličku a klíčem z koule ji otevři - získáš další extra energii, Z. Za pomocí extra energií se dostaň k páce a přehod ji, Z (13). Dávej pozor na šípy, odpasti pravou truhlu a otevři ji kouzlem **Unlock chest**. Pomocí **kouzla Dispel trap** otevři vnitřní truhlu i malé truhličky z ní. Vezmi klíč a kouzla **Activate** a **Learn potion**, přehod páku, V, J (14). Postav na zem nepotřebné věci a přeskoč překážku, přehod páku a vráť se pro **kouzlo Reveal**, Z (15). Postav stůl doprostřed místnosti, vylez na něj a používáním **kouzla Reveal** si postav schody ke dveřím, Z (16).

Použij kouzla **Active**, **Massacre** a **Active**, schovej se za sud, znovu použij **kouzlo Active** a schován za sudem proběhlí doleva, Z (17). Čtyřikrát stiskni tlačítko, pak jednou druhé a třikrát první, Z (18). Pomocí nepotřebných věcí přejdi bodáky a seber klíč. **Kouzlo Turn monster** naved monstrum do bodáků a odemkní zámek klíčem, S, V, V (19). Bariéru podlož dostatečným počtem nepotřebných věcí a přehod páku, V (20). Otevři truhlu, seber klíč a přehod páku, Z, Z (21). Prozkoumej otvor, pomocí **nápoje Super fast** dobhní pro minci a vhoď ji do otvoru. Seber a použij teleport.

V následující místnosti nenech spadnout ani jeden diamant na podlahu, polož několik nepotřebných věcí, abys diamanty zablokoval. Chvíli to vydří a vráť se do místnosti 9. Klíčem z 20 odemkní západní dveře a vejdi.

telost), skoč na mrchu a sraz klíč z tyče. Přivlastní si **kouzlo Unlock door** a odemkní jím dveře, V (29) přehod obě páky, Z, (vrát' se) V, odemkní jižní dveře **kouzlem Unlock door**, J, Z, J (přeskákat přes prkna), J, V, V, V (24) přehod páku, S (31). Polož **diamant Evil gem** z 23, J, V, V, S, S, V (32) vezmi červenou truhličku, Z (4), klíč od pavouků z 24 vlož do zámku, Z (33). Tak dlouho mačkaj střídavě tlačítka, dokud neotevřeš dveře, Z, J, Z, Z, přehod páku, J (31). Rychle vezmi **Evil gem**, S, V, V, V (34). Polož diamant na oltář a ukamenou mrchu. Klíčem z ní otevři truhlu, seber **magické střely Missile** a odpastováč.

Z, S, V, V, J, J, 6x Z, J (35) - projdi mřížemi a polož několik předmětů, aby na tebe mrcha nemohla. Přeskoč mříž, zabij zdálky potvoru a přehod páku. Seber kouzlo **Activate** a extra energii (kousnutí mrchu se dá vyléčit nápojem **Cure poison**). V (36) pober všechny peníze, zbraně a extra energii. Trikrát otevři a zavíj vlnkou truhlu a do objevivšího se zámku vlož klíč z 26. V, V (37), zvedni kámen, J, (38) použij **kouzlo Activate**, Z (39). Použij **kouzlo Turn monster** a novou zásobou kamenů z 36 zabij další potvoru. Vezmi klíč a vlož jej do pravého zámku, vejdi (40), postav věž z mnoha věcí a přeskoč tyče. Na druhé straně seber lebku a postav na sebe dva půllitry + nepotřebnou věc, vyskoč na trofej a z ní přes mříž zpět; pober si své věci, J, J, V, V, J (41). Polož kolovik na bodáky před klíč, vlož kámen z 37 do otvoru a mačkáním tlačítka klíč sestřel na zem a seber ho, V (42). Vezmi **kouzlo Unlock chest** a **zmrazováč Freeze**. Polož na zem červenou bedničku z 32, použij na ni odpastováč a **Unlock chest**. Otevři vnitřní bedničku a seber tři klíče. Klíčem z 37 si odemkní dveře, Z, S, Z, Z (42). Zabij mrchu a do zámku vlož klíč označený „Earth“, J (44). Rychle vlož klíč „Venus“ do dolního zámku, **zakouzli Freeze**, dotáhní sud pod horní zámek a vyskoč na něj. Do horního zámku vlož klíč „Mercury“ (vivat Queen), přehod páku,



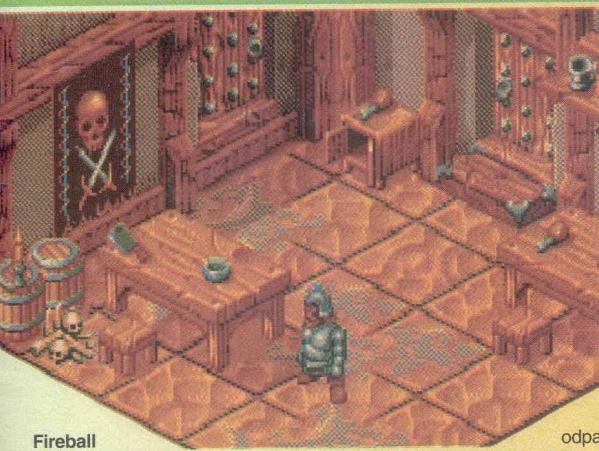
a strč hůl mezi pravé tyče (pod bedničku). Přehod páku, vytáhni hůl a zvedni bedničku, V, J, Z (14). Použij **kouzlo Turn monster** a přehazuj páku, dokud neprojedeš pod tyčemi.

J, zvedni kámen, Z, S (18) posbírej kameny, S (15) přehod levou a pravou páku, sesbírej všechny kameny a vezmi **kouzla Bless magic** a **Unlock door**, Z (16). Vezmi klíč z truhly, V, V (17). Prozkoumej mřitvolu, odeber klíč, postav věž z věci a přeskoč mříž. Přehod páku a posbírej si své věci, Z, J (18). Klíč vlož do zámku a **kouzlem Unlock door** si odemkní východní dveře, V (19); vezmi Jade diamant ležící za oltářem. Z, Z (20) otevři bednu a vezmi nezamčenou krabičku, zamčenou krabičku odemkní klíčem ze stolu, otevři ji a vezmi **rubín**. Přisluši si stoličku ke dveřím a odejdi po ní (nestoupej na práh!). V, J (21) do sudu naházej šest kamenů z okolních místností a z bedničky vezmi **diamant Tigers eye**, V, S, V, S, S (22) odemkní zámek klíčem ze 17 (kdo potřebuje doplnit střelivo, může si jej vybojovat v jižníší místnosti - dolní dveře). Z (horní dveře- 23) prozkoumej mřitvolu a rychle ukradni diamant. V, S (24) vypij **nápoj Super fast**, rychle běž k sudu a vlož do něj jed na pavouky **Spider poison**, Z (25). Do první lebky vlož **diamant Tygří oko**, do druhé **rubín** a do třetí **kámen Jade**, Z (26). Pomocí věci skoč na prkna a přeskákej až k páce. Páku přehod a vezmi klíč, Z, S (27). Přehod páku, postav si věci na zem a přeskákej přes prkna, S (28). Použij **kouzlo Massacre** a východní dveře odemkní **kouzlem Unlock door**, V, S (29) přehod obě páky, Z (30). Vypij **kouzlo Immortality** (nesmr-



LEVEL 3

V místnosti 1 (S,S) otevři truhlu, seber **kouzlo**



Fireball

a kalich, J (2).

Shod skleněnou koulí z oltáře a seber střepy, J, J (3). Polož kalich pod sud a nalij do něj víno. Než ho zvedneš, vlož do něj střepy pro lepší zažívání. S, S, S (1) podej kalich kněži, vezmi klíč a vlož ho do zámku, Z (4). Skoč na stoličku a prozkoumaj stěnu, stiskni tlačítko a seber klíček. Otevři velkou truhlu a vezmi kouli s vyrytým „N“. J (5), otevři truhlu a vyndej talisman a klíč. Truhlu zavři a znova ji otevři. Vezmi teleporter, ale zatím jej nepouživej, S, V, J, J, J (3) odemkní klíčem z 5, J (6). Nepotřebnou věci zablokuj jeden z otvorů v zemi, pober mince a vezmi odpastováč, Z (7) seber tři věci z kruhu a zapamatuj si je, Z (8). Tuto místnost jsem proklet. Musíš postupovat přesně takto: přehoď pravou páku a z prvního otvoru v podlaze rychle seber **Unlock door spell** a **Super jump** (otvírá dveře a superskok). Vyskoč z díry po pytlech zlata, zabij monstrum **kouzlem**

Fireball a seber **kouzlo Mind blast** z jeho díry. Vypí **Superjump** a vyskoč ven, spadni do díry vlevo. V dolní místnosti seber kalich a chvíliku počkej. Až budeš nahore, přehoď levou (!) páku a **zakouzli Unlock door** na levé dveře (UFF), Z, Z (horní dveře-9). Rychle přehoď páku, uskoč a seber klíč a bedničku, V. Polož bedničku z 9, odpasti ji a otevři, klíč vlož do zámku, Z (dolní dveře-10). Vezmi nápoj na sílu (Strength potion) a **kouzlo Activate**. Odtáhni pravý sud. Opatrně vytáhni klíček zpoza levého sudu, V, S (11). Odpasti a otevři truhlu, vyndej talisman a překladaťské **kouzlo Traslation**. Mimočodem, pokud v této místnosti vložíš křišťálovou kouli (ležící zde na zemi) do otvoru ve stěně, pasuje tam. Pravděpodobně k ní měsíční kouli druhou, aby se cosi stalo, já druhou kouli nenašel. Kdo záhadu vyřeší, bude slavný pařan!

Pokračuj: J, V (dolní dveře), V, V (6) napiř pohár vodu ze sudu, Z (7) použij **kouzlo Activate**, Z, Z, V (horní dveře-12). Zablokuj dveře vpravo, aby ti padající kameny nezatahaly vchod. Seber talisman zpod schodů, otevři truhlu a vyzvedni **Bless spell**, **klíč a talisman**, V (13). Rychle proběhní přes bodáky a klíč ze 12 vlož do zámku, **nesbírej lahvičky** (!), S (14A).

Vlož správné talismány do dutých kamenů, V (14B), opět vlož dva zbyvající talismány do kamenů, prozkoumaj oltář, stiskni

tlačítko a seber kouli s vyrytým „A“, polož lahvičku **Strength potion** a zakouzli na něj **Bless spell**, vezmi posílený nápoj, J (15). Odpasti truhlu a seber truhličku. Vypij posilující **Strength potion** a odsuň náhrobeh, spadni dolů. V dolní místnosti vezmi

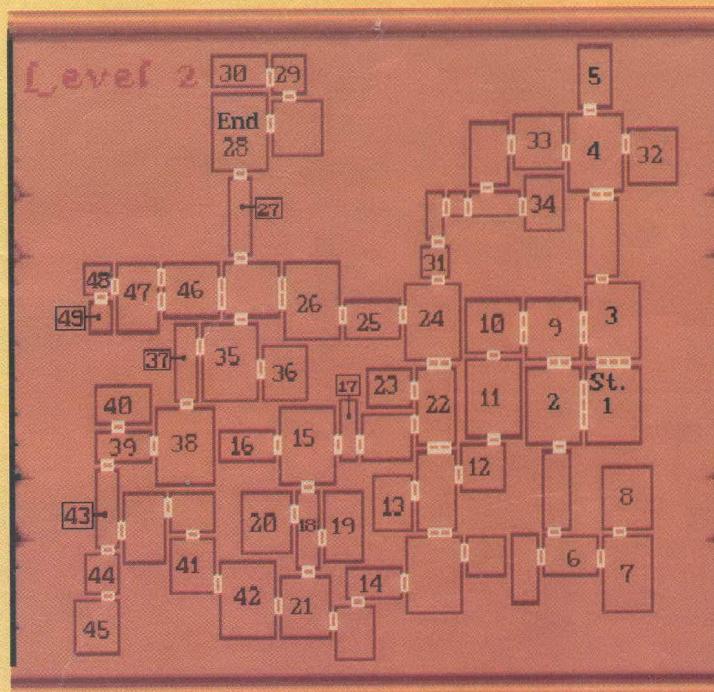
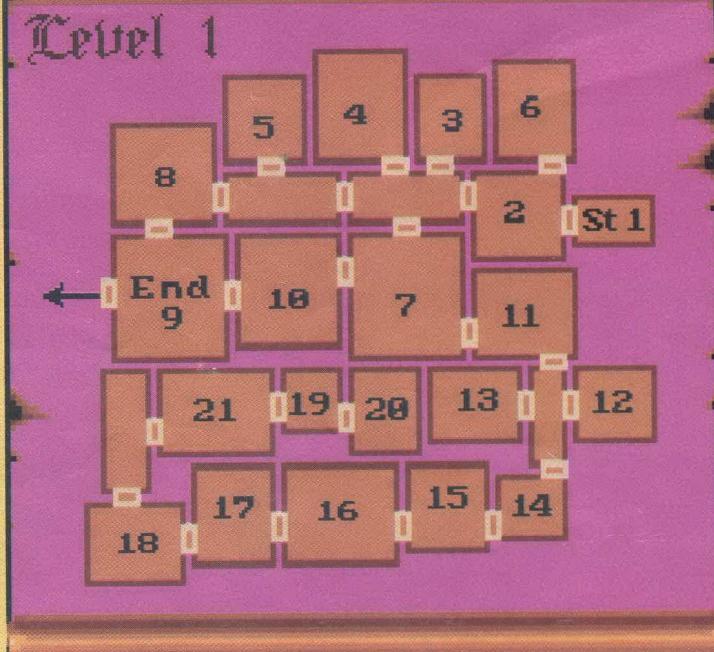
odpastováč z malé truhličky a odpasti velkou bednu.

Otevři ji a seber další odpastováč. Odpasti menší bednu a pober umy. Polož zamčenou truhličku z minulé místnosti a otevři ji klíčkem, který zde leží. Seber a použij teleporter (14B), Z, Z (16). Přehoď páku tak, aby klíč spadl na plošinku, seber klíč, V, S (17). Tři věci, které ležely v kruhu v místnosti 7 polož do kruhu a odemkní zámek klíčem z 16, S (18). Odpasti malou bednu a vezmi Imunitu, otevři obě tajné schránky v severní stěně a seber kouli s vyrytým „U“. Seber čtyři nádobky s vodou, J, Z, Z (19). Ústům, která mluví pravdu (v mém případě to byly pravé) daruj čtyři nádobky s vodou z 18 a pohár naplněný u sudu v 6, S, V (20). Vezmi **kouzlo Unlock door** a klíč, použij teleporter z 5. V následující místnosti vezmi minci z bedny a vlož ji do otvoru. Správně odpověz na otázky a znova použij teleporter (5).

Vrať se do místnosti 19, jdi na sever, postav si věž z věci, vypí **Superskok** a proskoč otvorem ve stěně, Z, Z, odemknout klíčem z 20, J, J (21). Přehoď obě páky a použij **Unlock door** na pravé (!) dveře, vrať se do místnosti 26 a skoč do díry. V dolní místnosti seber knihu a klíč z truhly a použij **kouzlo Activate** (26). Jdi na sever a spadni do díry (22), díky knize můžeš projít na východ do 23 a vztí **Měsíční kouli**, Z (22) přehoď páku a vyeď ke dveřím, Z (24) vezmi a použij teleporter (25). Koule s písmeny „U“, „N“ a „A“ vlož do otvorů v zemi - vznikne magický nápis **LUNA**. Doprosten polož měsíční kouli z 23 a pober všechny **kouzla Mind blast**, Z, 2x přehoď páku, Z (26). Čtyři kouzla Mindblast vlož do truhly a seber velmi silné kouzlo Mindblast. Polož svou truhličku zvanou **Casket of protection** a zmíněné kouzlo do ní vlož. Truhličku seber, S, V, V, znázýmým způsobem přeskoč diru, J, V, V, J, Z (16).

Tato místnost má asi i jiné řešení spojené s lokací 11, ale já jsem si postavil komín z několika věci, vypí jsem **Superskok** a díru jsem prostě přeskočil. Na druhé straně polož lahvičky s extra energií a kouzlo **Fireball**, vejdi na západ (27). Polož truhličku **Casket of protection** (ne však přímo před dveřmi!), otevři, nech kouzlo Minblast ležet na zemi a seber krabičku. Vezmi Strážci diamant a vrať se na východ (16). Vlož diamant do úst a do krabičky, kterou máš u sebe vlož kouzlo **Fireball**, Z (27). Vezmi a použij **kouzlo Mindblast**. Střílej do Strážce Fireballu, až zemře (můžeš se vrátit pro hojivé lahvičky do 16, ale zbraně s sebou neber). Až Strážce zabiješ, jdi dvakrát na západ.

Finální úroveň příště, prostě se nám do tohoto čísla již nevešla. ANDREW



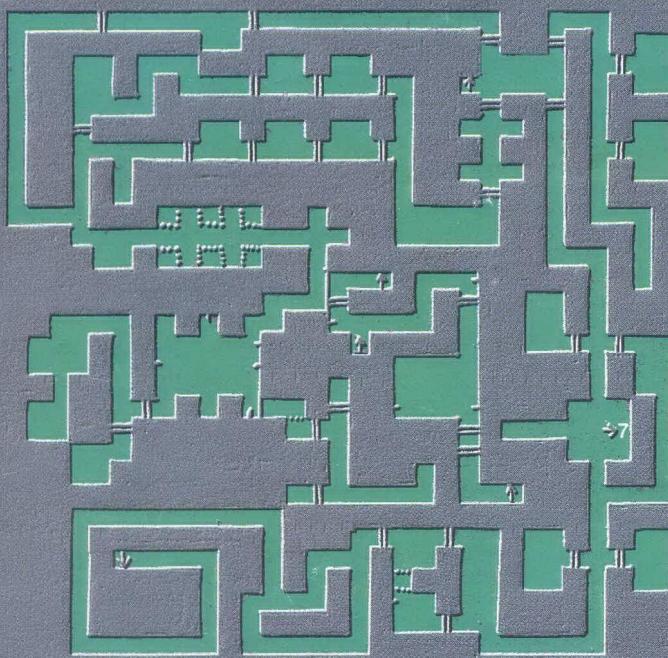
Cadaver II

Bitmap Brothers, 1991

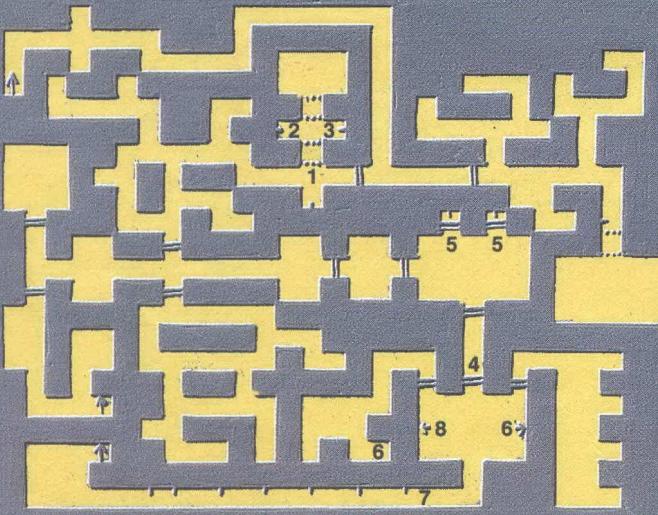
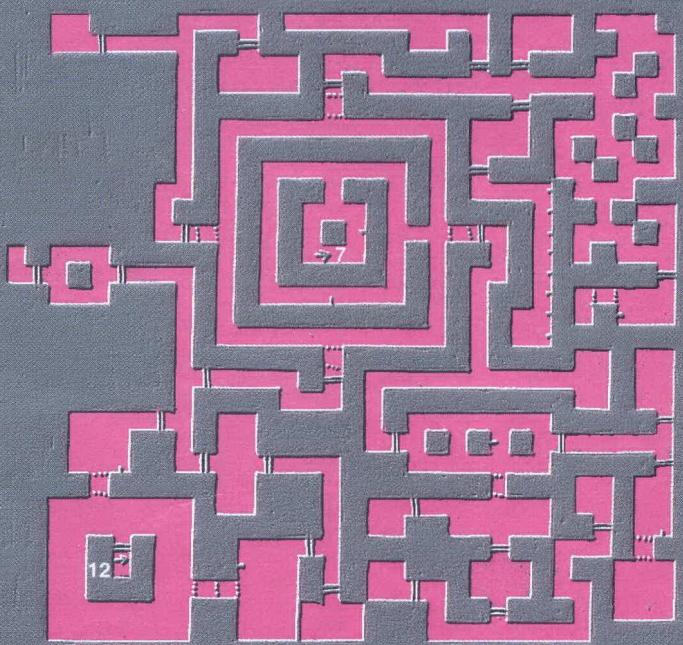
grafika 1, hudba 1, nápad 2, zábava 1

Amiga 82%
ST, MS DOS

LEVEL 9



LEVEL 11

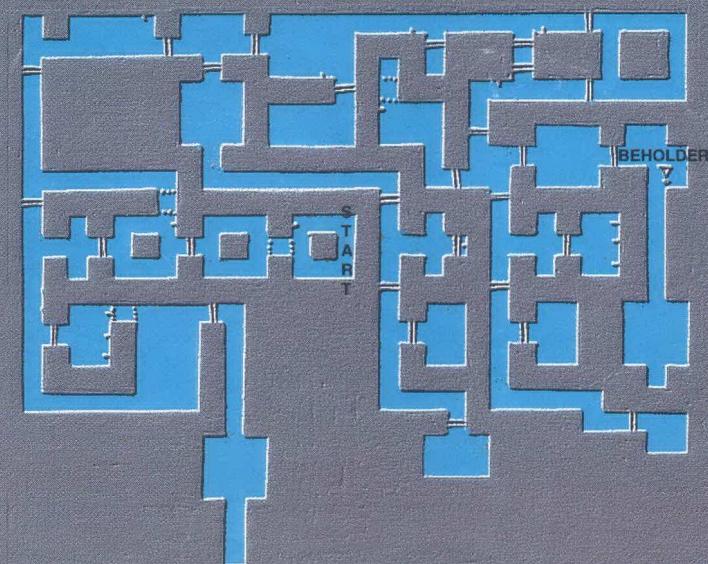


LEVEL 10

LEGENDA:

- 1, 2, 3 - DVAKRÁT STISKNOUT
- 4 - NEČÍST NÁPIS - NEBEZPEČÍ VÝBUCHU!
- 5 - NEDOTÝKATI SE!
- 6 - PRINC KEIRGAR - NEBRAT S SEBOU!
- 7 - VŠECHNO 13X STISKNOUT, POTOM W, W, W, W, E

KIKI



LEVEL 12

**Jsem víc než
Beholder...**

**Jsem
HRÁČ**



PLAN 9 FROM OUTER SPACE - HRA, KTERÁ PŘIŠLA Z VESMÍRU

Na samém počátku hry dostaneš od svého šéfa sto dolarů a úkol: musíš najít šest ztracených částí filmu a doručit je zpět. Není to nic lehkého, a tak se moc nezdružuj.

Vydej se do skladu (STORE ROOM) a vezmi se sochy náhrdelník (TAKE LOVE BEADS). U vchodu požádej hlídce o zavolání taxi. Počkej až přijede a dej muži u dveří deset dolarů. Výjdi na ulici, ale do vozu nenastupuj. Místo toho jsi jednou na sever a potom doprava - do baru. Tady promluv s osobou, která prodlala změnu pohlaví (TALK TO STRANGE FEMALE TYPE). Dozvíd se adresu podivného muže - herce jménem Bela Lugosi, původem z Transylvánie (ano, hrabě Dracula odtamtud také pochází). Kup si láhev rumu od barmana (TALK TO BARMAN) a vrať se do hlavní budovy. Pracovna tvého šéfa je již prázdná, a tak prokloumou jeho soukromé místnosti. Prozkoumej všechny obrazy na zdi (EXAMINE PICTURE) - na jednom z nich je další adresa. Vydej se znova ke dveřím budovy. Objednej taxi a tentokrát již nastup. Jako adresu uveď Lot 9, Pleasant Rest, Highgate. Vystup z vozu, jdi na hřbitov a sestup do krypty. Prozkoumej tělo v otevřené rakvi (EXAMINE BELA LUGOSI'S BODY) a nalezně klíč. Ze země zvedni kladivo (TAKE HAMMER). K čemu asi kladivo sloužilo, když v hrudi Bely Lugosi věži hluboko zaražený krvavý kůl? S klíčem se vrať do taxíku a vydej se na druhou adresu: Vlad The Impaler St. V temném domě najdi pracovnu a proved následující akce: prozkoumej reklamní letáček obchodního domu (EXAMINE FLYER). Vezmi fotografii (TAKE PHOTOGRAPH) a tak dlouho strkej do vycpaných hlav na zdech, až zpoza jedné z nich vypadne kreditní karta (PUSH TROPHY). Tako vybaven se vyprav na nákup do místního obchodního domu.



V obchodním domě se může libovolně pohybovat pomocí výtahu, stačí jen mačkati knoflíky (PUSH BUTTON). Nejprve jed do druhého patra a kup si upři masku (TALK TO ASSISTANT). Potom masku prozkoumej (EXAMINE SCARY MASK), nalezně malý klíček a papírek. Masku a papírek polož (DROP SCARY MASK; DROP NOTE) a vydej o patro výše. V cestovní kanceláři ve třetím

V Austrálii opět navštív milou společnost hippies a vyříd pozdravy od Freda, na oplátku dostaneš další část filmu. Projdi kolem budovy opery na most a promluv si s mužem, který most natírá, protože je to špatně slyšet, budeš muset přijít blíž a ... uklouznout po silné rybě. Pod vodou ihned použij potápěcký přístroj (USE SCUBA GEAR). Uchop páčidlo (TAKE CROWBAR) a na foukání balónek vzdudem z kyslíkové bomby (USE

patří si kup letenku do Brazílie (TALK TO ASSISTANT). Ve čtvrtém patře jejen kino, a tak se zastav až v podlaží č. 5. Promluv s prodavačem a nahoď téma sklizení kukuřice (TALK TO ASSISTANT). Prozkoumej lopatu na zdi, znova s prodavačem promluv a lopatu kup. V kopirovacím zařízení na jeho stole si ještě ofot svoji fotografiu z pasu (USE PASSPORT WITH PHOTOCOPIER). Vyvez se do nejvyššího patra a prozkoumej kreditní kartu (EXAMINE TREX CARD) - na jejím rubu je napsáno číslo, které si musíš zapamatovat. Dej klíček z masky úředníci u přepážky (GIVE SMALL KEY TO TELLER) a až se bude ptát na číslo schránky, odpověz číslem z rubu kreditní karty. V sejfu otevři schránku a vezmi film (OPEN SAFE DEPOSIT BOX; TAKE FILM REEL). U přepážky si ještě na kreditní kartu Transylvanian Express vyzvedni Brazilskou měnu (TALK TO TELLER). Nákuhy skončily, je čas se odebrat na letiště.

V letištní budově dej svůj lístek ženě u přepážky a nastup do letadla. V letadle rychle projdi do pilotní kabiny a promluv s pilotem - prozradí ti svůj oblíbený brazilský hotel, své jméno a také to, že si v hotelu něco zapomněl. Až budeš takto informován, vrať se na své místo, připoutej se a někuř, za chvíli přistaneš v Brazílii.

Z letiště si vezmi taxi přímo do hotelu. V recepci prozkoumej knihu (EXAMINE REGISTRATION BOOK) a zapamatuj si číslo pokoje, ve kterém vás pilot bydlí. Potom si tento pokoj vezmi (TALK TO RECEPTIONIST). Dojdi do pokoje a ze stolu vezmi pilotův osobní průkaz (TAKE PILOT ID). V recepci vrat klíč a projdi přes pláž do jeskyně. V jeskyni nalezně další film (TAKE FILM REEL). Pokud nebudete mít u sebe fotografiu Bely Lugosi, netopýří v jeskyni tě rozsáhou. Vrať se na letiště, kde na tebe již čekají ostří hoši z místní policie. Veškerý odpor je marný. Můžeš se pokusit podplatit policisty na strážnici, ale od vězení tě to nezachrání. V žaláři dej hlídce láhev rumu (GIVE RUM TO PRISON GUARD) - když se vypočítá ven, vypadne z něj starobylá soška, která je dutá, a tak ji hned rozbit kladivem (USE HAMMER WITH STATUETTE). Získáš kukuľu můry Smrtihlava. Kladivo už potřebovat nebudete, a tak jej polož (DROP HAMMER). Vrať se na letiště a nalep svou fotografiu na pilotův průkaz (USE PHOTO WITH PILOT ID). Ukaž průkaz paní v recepci a sděj jí, že dnes letíš do Austrálie. Nastup do letadla a pěkně se prospí.

V Austrálii přej budovou světoznámé opery se pokochej krásou moderní architektury a potom si odskoč doprava na pláž. Promluv s dívkou v popředí, nejlépe

o počasí a potom ji nabídni korále (TALK TO BATHER), řekni větu: „Hi there, nice weather“ a potom „Would you like these beads?“ ze samé radosti tě zavede za svými přáteli. Až se na tuto společnost vynadíváš, vrať se na letiště a dej letušce zpáteční lístek. Let domů a ještě na letišti prozkoumej byvalý pilotův průkaz (EXAMINE PILOT ID). Nastup do taxiku a udej adresu AVIATION WAY, to je tož pilotův dům. Dveře domu jsou ale beznaďeně zamknuté, a tak si musíš pomocí starým osvědčeným trikem - západku na dveřích odstraň pomocí pružné kreditní karty (USE TREX CARD WITH FRONT DOOR). Snadné, že? V domě nalezněš potápěcký přístroj (TAKE SCUBA GEAR) a na zahradě další část ztraceného filmu.



Zajed se provětrat na hřbitov a při té příležitosti vylup hrob nalevo od krypty (3 krát USE SPADE WITH GRAVE; EXAMINE GRAVE) - nalezně další film. Po této nepríliš příjemné akci raději zahoď usvědčující materiál (DROP SPADE). Zajed do hlavní budovy tvého šéfa a ze skladu vezmi slovník (TAKE DICTIONARY), stav se na stavbě a promluv si s důlníkem - když uvidí, jak jsi opálený z Austrálie, pošle tě za svými přáteli, které již dobře znáš - až je příště potkáš, máš je pozdravovat od Freda. V restauraci severně od studia seber ze stolku balónek s reklamou na hru LOTUS ESPRIT TURBO CHA LLANGE. Teď se můžeš znova vydat do Austrálie.



V Austrálii opět navštív milou společnost hippies a vyříd pozdravy od Freda, na oplátku dostaneš další část filmu. Projdi kolem budovy opery na most a promluv si s mužem, který most natírá, protože je to špatně slyšet, budeš muset přijít blíž a ... uklouznout po silné rybě. Pod vodou ihned použij potápěcký přístroj (USE SCUBA GEAR). Uchop páčidlo (TAKE CROWBAR) a na foukání balónek vzdudem z kyslíkové bomby (USE

BALLOON WITH SCUBA GEAR) - úspěšně se dostaneš na pevnou zem i s těžkým páčidlem. Vydej se na letiště a udělej si výlet do Hong Kongu. Promluv si s mužem a zjistíš, že hledá věc, která se nazývá Netsuke, co to asi může být? Moc o tom nepřemýšlej a odlet do Washingtonu.



Z letiště tě taxi dopraví přímo do Bílého domu, kde budeš pověřen speciálním úkolem - proniknout na Kubu a získat důležité předměty. Po kraťši cestě komunistickou administrativou na kubánském úřadě se setkáš s prostým šmelinářem, který bude mluvit poněkud nesrozumitelnou španělštinou. Porad se o tom se slovníkem (EXAMINE DICTIONARY). Dostaneš plakát a krabici cigaret. Vrat se do Bílého domu a předej důkazy agentovi CIA (GIVE POSTER TO LARGE MAN, GIVE CIGARETS TO LARGE MAN). Poradí ti, aby se obrátil na Smithsonian Institute, kam se ihned vyděj. V hale dej hlídaci larvu můry (GIVE SLIMY PUPA TO CURATOR) a až se odebere jí zkoumat, vnikni do skladu. Ve skladu otevři páčidlo bednu s označením O.R.Yental, Hong Kong. Nalezněš tajemný Netsuke a poslední část filmu. Neváhej a vraž do Hong Kongu.



Muži u stolu dej Netsuke a dostaneš budhistický talisman. S talismanem projdi doleva a přes hranice do Číny. Budeš přiveden do Tibetu k podivným mnichům. Ihned jim předej talisman a budeš vpuštěn do světa Nirvány. Vydej se směrem k mimozemšťanům a můžeš si blahopřát k úspěšnému dokončení další hry.

ICE

Plan 9 from outer space
Gremlin Graphic, 1992
grafika 3, hudba 4, nápad 2, zábava 3
Amiga 59%
MS DOS

AMIGA
info
dealer firem Commodore a GVP

Vánoční hity z naší nabídky
(ceny jsou včetně daně z obratu)

Hardware: A500 (13190), A600 (14190), A600 HD (od 20750), CDTV (19990), paměť 1,8 MB (tel.), stereo sampler (1290), diskety 3,5"DD (179), 3,5"HD (259), TV modulátor (990)

Literatura: Uživatelská příručka (149), ASM 68000 (169), Deluxe Paint III (125), Maxiplan (95)

Začátečníky zaškolíme, poradíme.
Zboží zasíláme i na dobírku.

Záruka 1 rok, servis v ČSFR!

Objednávky a informace:

AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/254227, 252890, 223351-3 I. 2419

STRON
S.R.O.

Ouholická 452/33 • Praha 8 181 00 • CSFR

Tel, Fax: (02) 855 10 18

Ceny s daní platné pro prosinec '92

Rozšíření paměti pro počítač AMIGA 500

1,8 MB RAM neosazena.....	1.580,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 0,5 MB	2.070,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,0 MB	2.590,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,5 MB	3.250,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,8 MB	3.850,- Kčs

Rozšíření paměti pro AMIGA 500 Plus

1 MB CHIP RAM	2.250,- Kčs
---------------------	-------------

Různé součástky k AMIGA 500

např.: KICKSTART 2.0.....	1.350,- Kčs
---------------------------	-------------

Kromě tohoto výtažku z naší nabídky Vám nabízíme

možnost jakýchkoli oprav a úprav AMIGY a C64

Napište si o podrobnou nabídku.

HRÁČ

Nový herní
časopis pro
hráče všech
kategorií.



Tři skřítkové Horney, Granny a Sleepy mají za úkol vyléct svého krále z hrozné choroby. Zlý čarodějník má královu voodoo panenkou. Jakmile do ní pichne jehlou, král cítí, jakoby ho někdo probodl. Každý ze tří skřítků může dělat jen určitou činnost, ale spojením jejich schopností se jim záchrana krále určitě podaří.

Rohatý trpaslík Horney umí šplhat po lanech a bouchat do různých věcí. Trpaslík v čepičce s bambulí může věci brát a používat a vousatý trpaslík Granny umí čarovat.

Level 1

Horneyem bouchni do pravého sloupu brány, spadne roh. Seber ho se Sleepym a zatrub pod stromem. S Grannym začaruj větev, která se stromu spadne - promění se na krumpáč, který zvedni.

Level 2 - kód VQVFQDE

Polož krumpáč na zem. Začaruj první a třetí jablko zprava. Do začarovávaných jablko bouchni s Horneym. Seber pravé jablko (Big apple 1) a vhoď ho do díry v mostě. To samé udělej také s jablkem druhým (Big apple 3). Vezmi krumáč, výkopej a zvedni diamant (malé světélko vpravo).

Level 3 - kód ICIGCAA

Se Sleepym ukaž diamant před dveřmi nebo na dveře jen zabuš.

Level 4 - kód ECPGPCC

Začaruj levou rostlinu a polož diamant na zem. Seber malý hrnčík vlevo (Pot 1) a otevři ho pod pravou rostlinou. Vylez s Horneym po levé rostlině na stůl a udeř do knihu na stoličce vpravo. Vezmi diamant a dej ho čarodějovi.

Level 5 - kód FTWKFEN

Začaruj na špagátek u pravé ruky sochy. Vylez po něm s Horneym a bouchni do pravého oka sochy. Na levý okraj jazyka postav Sleepyho. S Grannym začaruj na vršek truhly vlevo a utíkej se postavit na jazyk vedle Sleepyho. Opět bouchni do pravého oka sochy a počkej, až se mumie vrátí do truhly. Poté slez dolů a nežli odejdeš, seber houbu.

Level 6 - kód HQWFTFW

Vylez s Horneym do třetího patra a zatáhni za kratší levé lano. Seber pistoli

a vystrel pod levým spícím pavoukem. Seber polštář a polož jej pod prostředního pavouka, kterého ihned začaruj. Seber láhev a vystrel pod pavoukem vpravo.

Level 7 - kód DWNDBGW

Začaruj pytlík se semínkami a seber ho. S Horneym jdi na pole a postav se vedle strašáka. Se Sleepym rozsyp semínka na poli. Jakmile se objeví ptáci, bouchni do strašáka. Začaruj na mrak vpravo a seber rostlinku. Semínka, láhev, hrnčík a rostlinu dej čarodějovi.

Level 8 - kód JCJCJHM

Zakouzli na kostlivce a na odhozenou kost. Kost se promění ve flétnu. Seber ji a zahraj před hadem vlevo, potom s Horneym vylez po hadovi nahoru. Postav Grannym na levý konec desky a s Horneym shod na druhý konec desky kámen. Proces vystřelení opakuj také se Sleepym.

Level 9 - kód ICVGCGT

Se Sleepym jdi úplně vlevo a potom nahoru (co nejdále od psa). Seber maso a kdekoliv ho použij.

Level 10 - kód LQPCUVJTEXT

Použij kytu u nejbližší díry ve stromě. Seber povlávající sítku a začaruj malou větvičku. Na její konec postav Grannym a zatáhni za ní s Horneym. Podobně vystřel nahoru i Sleepyho. Začaruj korkovou zátku vlevo nahoře, se Sleepym ji seber a napci do druhého otvoru zprava. Příprav si Sleepyho u otevřené díry a s Horneym udeř do dolní díry, ze které občas výkopej ptáček. Se Sleepym rychle chyť ptáčka do sítky.

Level 11 - kód HNWVGKB

Jdi se Sleepym opatrně před psa, pust ptáčka a utíkej pryč. Potom psa začaruj a bouchni do levých dveří.

Level 12 - kód FTQKVLE

Perem z kalamáře polechtej kostru na pravé noze. Vezmi hrnek s mičkem (Cup and ball) a dej ho kostře do ruky. Uchop klíček a vlož jej do ruky vystřené ze zamřížované bedničky. Kouzlem proměň pero na plácačku, počkej, až přiletí včela a zabij ji. Zabitou včelu kouzlem změř na házecí šípkou a se Sleepym ji vhoď do obrazu čaroděje. Seber elixír neviditelnosti.

Level 13 - kód DCPLQMH

Začaruj na kořeny stromu a seber váb-

ničku na ptáky. Zapískej na ni u hnizda a počkej, až ptáček vysedí vajíčko. Do vajíčka bouchni a zakouzli na něj. Až Grannym přeneše pták na druhou stranu, zakouzli na houkačku. Se Sleepym použij elixír neviditelnosti a přejdi okolo kouzelníka ke Grannym. Seber mrkev a polož ji u krtiny. Začaruj na krtka a rychle přejdi s Horneym k ostatním.

Level 14 - kód EWDENNH

Zakouzli na oválný kámen vpravo, seber hůlku a vlož ji do díry v kameni. Vezmi konev a zalij třetí a poslední mrkev zprava. Polité mrkev začaruj a bouchni do poslední mrkev zprava. Seber klíček a odemkní zámek.

Level 15 - kód TCNFROS

Bouchni do dělových koulí a jednu seber. Uhoď do děla, koulí ho nabij a znovu do něj bouchni. Vezmi sirky, zapál dřevo pod hrncem a zapál také doutnáček. Seber spadlou mrkev, znova bouchni do děla, nabij ho mrkví a nasměruj ho vodorovně. Vystřel mrkev do hrnce. Podruhé bouchni do dělových koulí a jednu z nich nabij dělo. Nasměruj ho šikmo nahoru a pomocí zápalek vystřel. Zakouzli na mrkev a trumpetou zaří na myšáka. Zvedni paličku, bouchni do gongu a uchop kyvadlo (Pendulum).

Level 16 - kód TCVOPPI

Pomoci kyvadlu zjistí, kde máš kopat. Seber kámen a polož jej na kříž vpravo. Dvakrát ho začaruj - objeví se schody. Začaruj levou palmu, bouchni do krumpáče a seber ho. Na místě, které ukázal detektor výkopej jámu (4x).

Level 17 - kód IQDLIQLK

Bouchni do kopy dřeva, vezmi poleno a použij ho u pasti. Poté poleno polož na zem a přeměň ho na sprej. Seber sprej a příprav si ho blízko hromady dřivek. Zakouzli na pytlík se semínkami, seber ho a semínka rozsyp okolo spreje. Jakmile to uděláš, rychle sprej seber. Až se noha zastaví v levém rohu obrazovky, hned ji postříkej a vezmi. Polož ji na plošinku před drakem a uskoč. Až drak nohu upeče, vezmi ji a vhoď ji na most. Seber dýku, polož ji před drakem a zapálenou dýku seber.

Level 18 - kód KKJNSRZ

Dýkou zapal kruh na bůžkově hrudi

a jdi na jeho pravou ruku. Slez z pravé ruky, vezmi klíč a strč ho bůžkovi do levého ucha. Se všemi trpaslíky nyní dojdí na konec pravé ruky.

Level 19 - kód NGNEISK

Uhoď do banánu, jeden spadne. Seber ho a přejde po něm po stole okolo písáče. Potom vezmi mýdlo a na znamém místě před písáčem si ho kus ukousni. Seber falešný nos (False nose) a na stolečku si ho nasad. Písáč ti dá knihu vtipu, vezmi ji a začaruj na mříži v bráni.

Level 20 - kód NNFURTJ

Zakouzli na palici pod podstavcem, na kterém stojí socha dálby a poté do palice bouchni. S Grannym vylez po žebříku a zakouzli na korkovou zátku, kterou má strážce v uchu. Dále přečti strážci vtip z knihy od písáče. V levé věžičce seber rybu a polož ji na levý okraj střechy pravé věže. Vezmi misku a polož ji pod levé strážcovo oko. Přečti strážci do ucha další vtip a seber misku se slzami. Slzami polej strašidlo, které přilákala ryba a seber prak.

Level 21 - kód LGVDEUN

Prakem sestřel banány a uhoď do páky. Postav trpaslíky na rybu.

Level 22 - kód TQMEDVX

Zakouzli na kámen nalevo od pravé nohy ptáka. Vezmi pytel a polož ho na břeh u ryby. Potom sestřel lano prakem, seber ho a přivaž za horní výstupek ptáka křídla. Vystřel z praku na čaroděje a z knihy od písáče. V levé věžičce seber rybu a polož ji na levý okraj střechy pravé věže. Vezmi misku a polož ji pod levé strážcovo oko. Přečti strážci do ucha další vtip a seber misku se slzami. Slzami polej strašidlo, které přilákala ryba a seber prak.

Za tento návod děkujeme Ondřejovi Štefikovi z Bratislav. Některé informace jsme použili také z návodu Radovana Čecha z Říčan.

Gobliins

Tomahawk, 1991

grafika 1, hudba 0, nápad 1, zábava 2

MS DOS 72%
ST, Amiga

ZOMBIE - SOUBOJ S OŽIVLÝMI NEŽIVÝMI

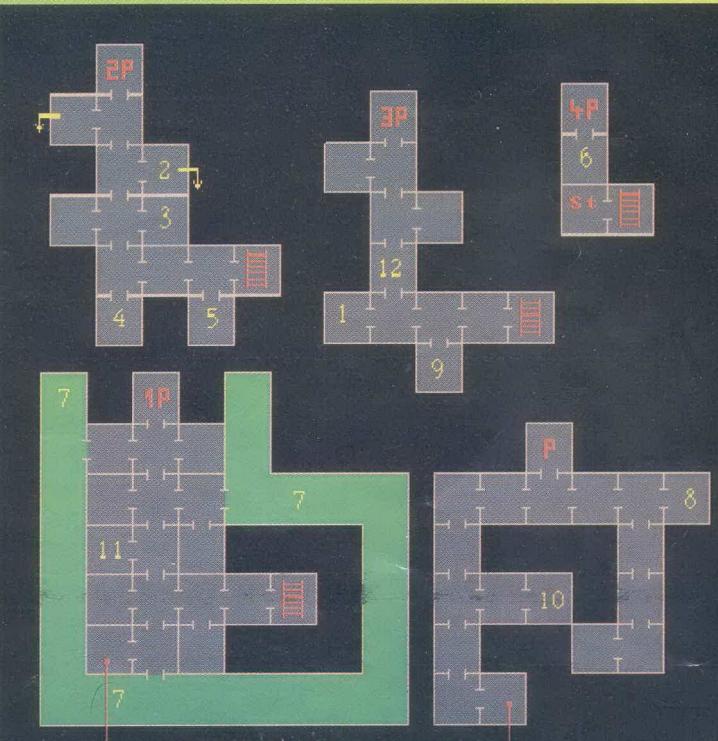
Záchrannou helikoptérou se čtyřmi lidmi uvnitř přistanete na střeše zdevastovaného obchodního domu. Vyberte si například muže jménem Yannick a jděte po schodech do třetího patra pro lano. Procházejících umřlých si, pokud možno, nevšímajte. Z druhého patra se vám bude hodit puška a baterka. Až totiž všechno pobere, přesuňte Yannicka na terasu a vyberte si dalšího muže z posádky.

Jděte do druhého patra pro klíče, na konci chodby si přivolejte výtah a vyjedte do patra čtvrtého, kde s pomocí klíčů otevřete další místnost. Seberete klíčky od nákladních aut a opusťte budovu. Dojděte k autu, otevřete dveře, nasedněte dovnitř a pomocí klíčků nastartujte. Vůz sice nemá příliš benzínu, ale dojede právě před vchod a zatarasí ho. Podobně si počínejte i s ostatními vozy a až zablokujete všechny vchody, nechte se pomocí provazu vytáhnout od hlavního vchodu na terasu. Teď už další zombie nemohou dovnitř, takže do nich hlava nelehla. Ruční bušení do hlavy trvá dlouho, proto používejte pušku. Každý zombie dá pokoj, pokud dostane zásah do mozku. Po odnesení mrtvol do mrazáku v suterénu se objeví banda skinheadů a odsune auto od předního vchodu. Musíte znovu ven, zablokovat vchod a pobít skinheady stejně jako předtím zombie.

Počkejte na noc (asi 22:20) a umístěte

pojistku ze třetího patra do skřínky v suterénu. Potom jedete výtahem do čtvrtého

patra a stiskněte tlačítko. Seberete hadici a kanystr a po provazu slezte jedním



z oken ve druhém patře. Najděte skinheadskou dodávku a nasajte hadici palivo do kanystru. Teď již zbyvá jenom vrátit se k helikoptéře, dolít nádrž, Alexandrovým klíčkem nastartovat a je to hotovo - zatáhnutím za páku odlétáte pryč. Jirka Soukup

Legenda:

St	start
3P	výtah
	schodiště
	okno
1	lano
2	baterka
3	puška
4	terasa
5	klíče
6	klíčky od aut
7	auta (3x)
8	mrazák
9	pojistka
10	elektrická skříň
11	hadice
12	kanystr

Zombie

grafika 3, hudba 0, nápad 2 zábava 3

C-64 50%
Sinclair, Amiga



Od hlavního náměstí se dej doprava, na DEAD MANS PIER a v pravém dolním rohu seber provaz. Jdi do krámy BAIT AND TACKLE a seber půllitr ze stolu.

V hospodě CROSSED SWORDS najdeš půllitry dva. Vrať se na náměstí a jdi doleva na místo BEHIND PIRATE SQUARE.

Vydej se do MUGGERS ALLEY a navštív zubaře (DR CHOP). Nech si vytrhnout dva zlaté zuby a dostaneš dvě zlaté mince. V ordinaci ještě seber roletu. Ve vedlejší hospodě JOLLIEST ROGERS PLACE dej všechny tři půllitry hospodskému, dej mu také tři mince a dostaneš tři plné půllitry. Všechny plné půllitry dej líměmu pirátovi u stolu nalevo. Po třetím se složí a ty mu

ve filmu a na jejím konci se octneš na dně oceánu.

Použij tyč na mechanismus, který zvedá obrovskou mušli a potom použij mušli, dostaneš se nad hladinu. Nahore ještě mušli prozkoumej, najdeš jeji menší sestříčku. Podle mapy lesa dojdí až k velkému stromu, kde budeš chycen a předveden před Ztracené chlapce; musíš jim dokázat, že jsi Petr Pan.

Z jídelny se dej doleva do LOST BOYS WORKSHOP. Seber šíp. Doleva do JOGGING AREA, použij všechny posilovací nástroje. Vydej se k lodi THE AVENGER, seber síť, prozkoumej ji a najdeš silný vlasec. Jdi do FOUR SEASONS a najdi květinu (MARIGOLD). Dojdí k huse a zatrubnu na mušli, až husa popolné, seber vajíčka z hnízda. Znovu do LOST BOYS WORKSHOP a dej chlapci vajíčka, dostaneš pruh elastiku. Jdi k jezírku (THE ROUND POND) a dej květinu Tinkerbell, dostaneš náprstek. Ze stromu napravo seber větev a uvaž na ni vlasec - luk je na světě. Znovu do WORKSHOP a použij luk na Panovu flétnu. Sestřelenou flétnu seber. Projdi doprava k praku (SLINGSHOT) a oprav jej pruhem elastiku. Jdi nahoru na břeh (CLIFFSIDE) a skoč dolů tak, že použiješ břeh. Promluv s chlapcem, jmenuje se Thudbutt. Až ti řekne, že můžeš zkusit prak. Použij tedy prak a potom se chlapce zeptej na jeho Štastné myšlenky - dostaneš skleněné kuličky. Ted si promluv s vůdcem chlapců - jmenuje se Ruffio. Řekni větu, která začíná OH, RUFFIO...

Po krátké bitce se vydej k jezírku (ROUND POND). Projdi doprava, ale uprostřed cesty se záračně dopravíš na druhý břeh jezírka. V dutině stromu prozkoumej všechny věci a pak si promluv s Tinkerbell. Na konci této scény se naučíš létat a potom se dostaneš až na Hookovu loď s mečem v ruce.



Tady najdeš kotvu a tyč. Jdi zpátky do hospody BAIT AND TACKLE a vydej po schodech nahoru na balkón nad náměstím. Uvaž kotvu na provaz a použij na vrcholek věže; přehoupněš se na druhou stranu. Několikrát se zhoupnì tak, aby se ti podařilo vztízit kloubouk z hlavy piráta chodícího dole. S kloboukem se zhoupnì doleva a zaklepaj na dveře. Rychle se vrať zpátky a přes náměstí projdi doleva. BEHIND PIRATE SQUARE - tef můžeš použít tyč na modrý pirátsky kabát. Prohledej kabát a najdeš zlatou minci.

seberes kalhoty. Jdi znova BEHIND PIRATE SQUARE a použij roletu. V pirátském obleku jdi přes MUGGERS ALLEY na GOOD FORM PIER a dojdí až na Hookovu loď. Ze sudu napravo seber devět zlatých mincí a vrať se na náměstí, kde je vstup do PIRATE TAILORS. Tady si kup magnet, který stojí právě devět zlatáků. Na GOOD FORM BEACH použij magnet na křížek v písku, pod kterým se skrývají hodiny Dr. Chopa. S hodinami se vrať na pirátskou loď. Až Hook uslyší jejich tikání, následuje scéna podobná té

Vzpomeň si na Monkey Island a ve slovním souboji Hooka jistě porazíš. Tak hodně štěstí.

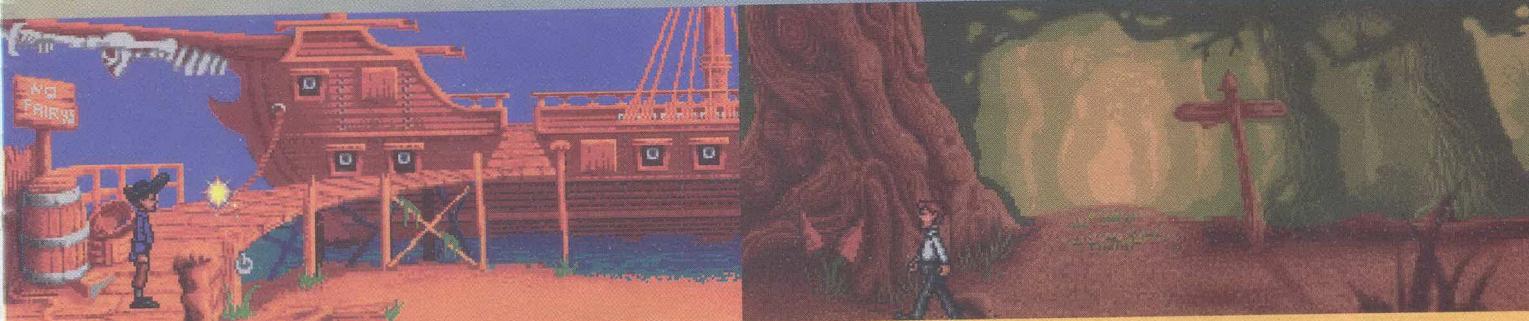
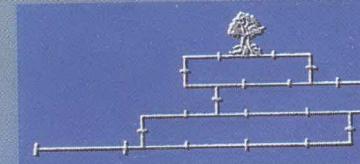
ICE

Hook

Ocean, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 3, zábava 2

Amiga 75%
ST, MS DOS



POPULOUS II KÓDY

- DOKONČENÍ Z EXCALIBURU 11

17...	18...	19...	20...	21...
510 JIMNAB	560 PEITAK	610 ABTTAG	660 NGPEAB	710 OOUGAD
520 OPQU	570 ISFEAD	620 MEUBAF	670 GHAM	720 QUWOAC
530 TUUXAT	580 OMAGAC	630 IIOWAK	680 ATACAT	730 UXDOAB
540 DDLOAG	590 UGLD	640 DOJAD	690 ERDDAF	740 ADIS
550 AFINA	600 VENEAT	650 UMSIAC	700 INCCAK	750 FENEAT
22...	23...	24...	25...	26...
760 PIMEAG	810 ALUM	860 DDAGAD	910 UGOWAF	960 DOAC
770 LOAKAF	820 EGOHAT	870 AFAAAC	920 VEJIAK	970 UMDDAG
780 UBGHAD	830 JIINAG	880 PEUX	930 ABPIAD	980 NGCCAF
790 MMMNAC	840 OPITAF	890 ISTTAT	940 MEETAC	990 GHUGAK
800 LDQUAB	850 TUFEAK	900 OMUBAG	950 IIALAB	999 WOITAB

N aše země žila dlouhá léta v míru, sjednocena rukou spravedlivého krále, chráněna vysokými horami na jedné a oceánem na druhé straně. Jednoho dne Král a jeho společníci na lovu navštívili naši vesnice a já, **Diermot**, jsem se stal členem družiny. Když přijel posel, měl jsem tušit, že je něco špatné...

Vdalekém městě **Turnvale** rostla moc a síla překrásné kouzelnice jménem **Selena**. Tato zpráva byla velice vzrušující, ale další cesta s Králem byla pro mne příliš nebezpečná. Odsedl jsem svého poníka a ujížděl nocí pryč. Ale ta bestie, ten prohnilý osel nějak vycítil moji nervozitu a strach a odmítal poslušnost...

Navzdory protestům jsem v další cestě pokračoval s Královou stráží po boku. Když zjitra chladné prsty úsvitu dosáhly oblohy, přiblížili jsme se k městu Turnvale. Ranní mlhou se ozývalo skučení, vytí a jekot přibízející se armády. Když se obě armády dostatečně přiblížily a připravily k boji, poznali jsme, že vojsko Selenu není lidské. To bylo moje první setkání s bytosí jménem Skorl. Tam na návštěvě nad městem padl Král.

Byl pořben několika málo druhů, kteří přežili bitvu. Město padlo pod nadvládu Selene a jejich poskoků, zlých, odporných páchnoucích skřetů. Po několika dnech v bezvědomí jsem se probral v odpudivé kobce na hromádce slámy. A tady je můj příběh....

Mimořádně propracované animované intro na začátku nové hry FIRMIN GAMES je předznamenáním pro stříhající adventure hru, kterou neváhám zařadit mezi takové giganty jako Monkey Island a Indiana Jones IV od Lucasfilmu nebo King Quest 5 či Space Quest 3 od Sierra. Grafickým zpracováním a animací se Lure of the Temptress těmto slavným předchůdcům dokonce vyrovná. A co je velmi důležité, vyrovná se jím i humorem, který mi u některých adventur velice chybí. Přesto ale Virgin hry jmenovaných firem nekopiruje, přichází s jiným zpracováním, originálními nápady i originálním humorem. Není těžké uhodnout, že hlavním hrdinou hry je Diermot. I cíl hry lze po chvíli přemýšlení odhadnout. Jestli jste pro zničení svůdkyně Selenu a její dáňelské armády, uhodli jste. Ze smradlavé kobky ve sklepeních hradu sice nevypadají vaše vyhlídky nejrůžovější, ale nic není ztraceno. Na dalších rádkách přinášíme kompletní návod na dokončení této fantastické hry. K dokončení hry není třeba přílišná zábělost v adventure hrách. Víceňně stačí chodit po jednotlivých lokacích a vyptávat se všech lidí na všechno možné. Dozvít se spoustu informací a kromě toho se při řadě rozhovorů zcela určitě dosytostí nasmějete.

ÚTĚK Z VĚZENÍ:

V kobce není nic moc k vidění (snad kromě díry ve zdi, kterou je vidět mučení spoluvězně), a tak se odtud raději nenápadně vzdalte: shodte pochodeň na slamlík (PULL TORCH) a až přijde Skorl uhasit oheň, proklouzněte ven. V další místnosti ihned zavřete dveře a zastrčte závoru (CLOSE DOOR, LOCK DOOR). Promluvte si s vězněm (TALK TO PRISONER). S ním zatím moc zábavy není; potřebuje vodu. Jděte do vedlejší místnosti, seberte nůž a láhev (GET KNIFE, GET BOTTLE). Napiňte láhev vodou ze sudu a rozprájtejte pýtel ležící v rohu, najdete minci (LOOK AT BARREL, USE BOTTLE ON TAP, USE KNIFE ON SACK, LOOK AT SACK). Jděte do poslední místnosti doprava a osvobodte mučeného chudáka (USE KNIFE ON LEATHER CORD). Ratpouch, tak se onen šášek jmenuje, je od této chvíle vaším sluhou (ó, pane). Mužete mu libovolně dávat rozkazy a „programovat“ ho jako robota. Vratte se do místnosti s visícím vězněm (jménem se Wulf) a dejte mu napít. V posledním vzeptí sítí vám kromě jiného poví o tajném

východu na protější straně zdi. Protože nemáte dost sil, musíte o svobodu požádat Ratpoucha (TELL RATPOUCH TO PUSH BRICKS) a jakmile zmizí v otočku vydejte se za ním. Cesta na svobodu je volná...

TRAMPOTY VE MĚSTĚ

Chudák Wulf vás ještě před smrtí poslal za kovářem s důležitým vzkazem - dívka je v nebezpečí (jaká dívka, jaký kovář a jaké nebezpečí, o tom taktéž pomířel). Předtím, než půjdete za kovářem, si ale zařidte několik včetí.

Někde ve městě si odchýťte zeleného mužíka (ne, není to vodník, je to šmelinář, jmenuje se Mallin a nosí zelený kabát) a promluvte s ním (TALK TO STRANGER/MALLIN). Dostanete od něj jakýsi bezcenný kus železa. Odnesete tento plíšek do obchodu k veteňškovi jménem Ewan (GIVE METAL BAR TO EWAN) - výměnou dostanete 12 mincí a jeden modrý diamant (je sice umělý, ale krásný). Jděte do hospody „Blue gem“ a dejte diamant hospodáře (GIVE GEM TO NELLIE), dostanete láhev plnou výborné pálenky. Taktéž vybaven se vydejte do kovárny a když nebude kovář Luthern doma, počkejte na něj. Promluvte s ním a vyříďte mu vzkaz od Wulfa. Zbavte se nebezpečného obsahu láhve (GIVE FLASK TO LUTHERN) a seberte křesadlo (GET TINDERBOX).



Znovu si odchýťte Mallina a promluvte s ním. Dozvít se, že další informace má jakýsi Morkus. Jděte znova do Blue gem a promluvte s mužem u stolu. Nebude sice moc upovídán, ale peníze zmůžou všechno (BRIBE MORKUS). Dozvít se, že dívka byla unesena. Vratte se ke kováři a sčítme mu tuto novinu s dle. Pošle vás za mužem jménem Grub. Ten sedí na kulatém náměstíku před hospodou Blue gem. Zeptejte se na Black Goat (tajné heslo, které vám prozradí Luthern). Grub vás pošle za kouzelníkem jménem Taidgh a k tomu přídá ještě velice dobrého služebníka - paklič. Než se vloupete do kouzelníkova domu, dojděte si do druhé hospody Severed arms a ženy u stolu se na kouzelníka zeptejte (TALK TO EILEAIL). Po poněkud zvláštním rozhovoru dostanete Taidghův deník. Pozorně si knihu pročtěte a jděte na Market Place, před dům kouzelníka. Najděte zámek na dveřích (LOOK AT DOOR), ale odemknout se jej nepokoušejte. Raději dejte paklič Ratpouchovi a příkazte mu vloupat se dovnitř (GIVE LOCKPICK TO RATPOUCH; TELL RATPOUCH TO USE LOCKPICK ON LOCK AND THEN OPEN DOOR). Otevřenými dveřmi vstupte. Teď musíte jednat rychle, jinak vás přistihne Skorl. Prozkoumte přístroj (LOOK AT APPARATUS), je to ten přístroj, kterým se chtěl Taidgh přeměnit do podoby Seleny (viz deník). Zapalte hořák (USE TINDERBOX ON OIL BURNER) a počkejte, až bude lektvar hotov. Tekutinou napřítejte prázdnou láhev (jestě že mají kovář takovou žádost) a ihned se lektvaru napijte (USE FLASK ON TAP).

DRINK FLASK). A je z vás Selena! Teď už nebude problém projít kolem stráže do radnice Town hall a osvobodit vězňenou dívku (TALK TO SKORL). Až bude Goewyn ze spárů skřetů venku, sledujte ji až do lékárny (kde se míchají i lektvary z květin) a cestou s ní promluvte. Až se vstupem jejich slov proměňte opět v muže, promluvte s ní znovu.

Zahrájte si opět na poslička a zajděte za šmelinářem Mallinem. Tentokrát to bude kniha, která má být doručena Morkusovi. Cestou kolem sídla minichů si ale všimněte plátku příběhu na stěně opatství. Kniha, kterou jste před chvíli získali byla ukradená mnichům. Smysl pro spravedlnost ve vás SAMOZŘEJMĚ zvítězí, a vy předáte knihu zpět mnichům. Jako odměnu dostanete podivnou sošku. Když už jste uvnitř jejich kláštera, vypojte se jich na způsob boje se Selenu. Bratr Toby vám prozradí složení kouzla, které vás ochrání proti drakovi (?!), dobré si složení zapamatujte.

A znovu do lékárny za Goewyn. Dejte jí zakázkou na uvaření lektvaru. Ale co to? Jedna ze složek není zrovna k dostání, ale žádný strach, Wulf, vrchní dodavatel zboží pro lékárnu přijde každou chvíli (jak že se jmenoval ten muž visící ve vězení na háku?). Ne, na Wulfa raději nečekejte. Raději dojděte znova do kovárny a zeptejte se stařenky na poslední případu do

Goewyn následující příkaz: TELL GOEWYN TO GO TO ENTRANCE CAVE AND THEN PULL LEFT SKULL. Moc o tom nepřemýšlejte a otevřenými dveřmi se dejte dole. V modré jeskyni nejprve otočte pravou lebku (PULL RIGHT SKULL) chvíli počkejte, až Goewyn přejde do vstupní do zelené jeskyně a potom otočte levou lebku (PULL LEFT SKULL) dveře se otevřou a Goewyn je vaše. Nastavte lebky tak, aby obě směrovaly ke středu místnosti a náříde Goewyn: TELL GOEWYN TO GO TO GREEN CAVE AND THEN PULL RIGHT SKULL. Další dveře se otevřou a cesta k drakovi je téměř volná. Ve vedlejší místnosti opravdu doporučují uložit pozici na disk.

V dalším sále totiž narazíte na ne příliš přátelského tvora. S válečnou sekyrou, kterou tady někdo zapomněl se pustte do boje. Důležité je zůstat stát na místě a jen od rážet a zasazovat údery, nikdy nedělejte krok. Až netvora porazíte, směle se vyděte do poslední místnosti.

Nejprve draka rozveselte (USE POTION ON DRAGON) a doufejte, že vám Goewyn namíchala správný lektvar. Potom si s Drakem promluvte (TALK TO DRAGON). Výsledkem bude dar, který vám Drak věnuje - diamant Eye of Gethryn. S jeho pomocí pří Selenu porazíte, ale teď z jeskyně pryč, než si to drak rozmyslí.

Cestou zpátky v modré jeskyni otevřete dveře (PULL LEFT SKULL) a v zelené (PULL LEFT SKULL). Promluvte si s Goewyn a oba společně jeskyni opusťte.

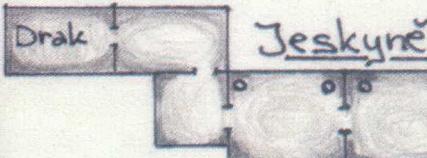
Ve městě si znova promluvte s Mallinem, poradí vám, že do zámku Selenu s dostanete, když si dáte pozor na hlídaciho Skřetka. Počkejte na Market Place před Ewanovým obchodem až Skorl vejde dovnitř a pak se podívejte skrz okno. Vyslechněte rozhovor a ihned vejde do obchodu a promluvte s Ewanem. Zařídí vám cestu do zámku v sudu od vína. Tak šťastnou cestu.

POSLEDNÍ BITVA

Když se po nepohodlné cestě v sudu proberete, ocítáte se ve vinných sklepenech zámku. Váš cíl je na dosah ruky. Musíte se jen zbavit nepohodlného Skorla, stráže sklepenej. Z první místnosti se sudy od vína jděte doprava, do kuchyně. Prozkoumte podivné zvíře (LOOK AT CARCASS) a seberte tuk (GET FAT). Ze zdi seberte kleště (GET TONGS). Vratte se do místnosti se sudy a všechny sudy prozkoumte (LOOK AT CASK). U jednoho z nich najdete zátku. Počkejte až chlapec, který ve sklepenej pobíhá, přijde k vám a vytáhne zátku ze sudu (USE TONGS ON BUNG). Promluvte s chlapcem (TALK TO MINNOW) a řekněte mu, že jste přišel zabít Selenu a až výřidi Skorlovi, že jdeni soud s vínem netěší. Vyděte se za chlapcem, ale v místnosti za kuchyní se dejte po schodech nahoru. Počkejte až Minnow výřidi zprávu a Skorl odejde. Potom se vrátěte dolů a jděte doprava do haly se spícími skřetky. Promluvte s Minnowem a jděte stále doprava.

V místnosti se zařízením, které ovládá padací most, namažte páku tukem (USE FAT ON LEVER) a počkejte, až Minnow dorazí k vám. Naříde mu, aby zatáhl za páku a mezi tím otočte rumpálem (TELL MINNOW TO PULL LEVER; OPERATE WINCH). Padací most do věže Seleny je spuštěn. Jděte zpět dole a po schodech nahoru. Přejděte na druhý konec ochozu a projděte dveřmi. Tahle potvora je asi bráťček vašeho známého z dračí služby. Taste sekeru a zabijte ho. Když potom projdete do věže Seleny, čeká vás ještě poslední souboj, ale do toho již nelze zasáhnout. Diermot vytasí Eye of Gethryn a dny Seleny jsou sečteny navždy, země je osvobozena a vý máte zase jednou dobrý pocit z dohrané hry.

LURE OF THE TEMPTRESS

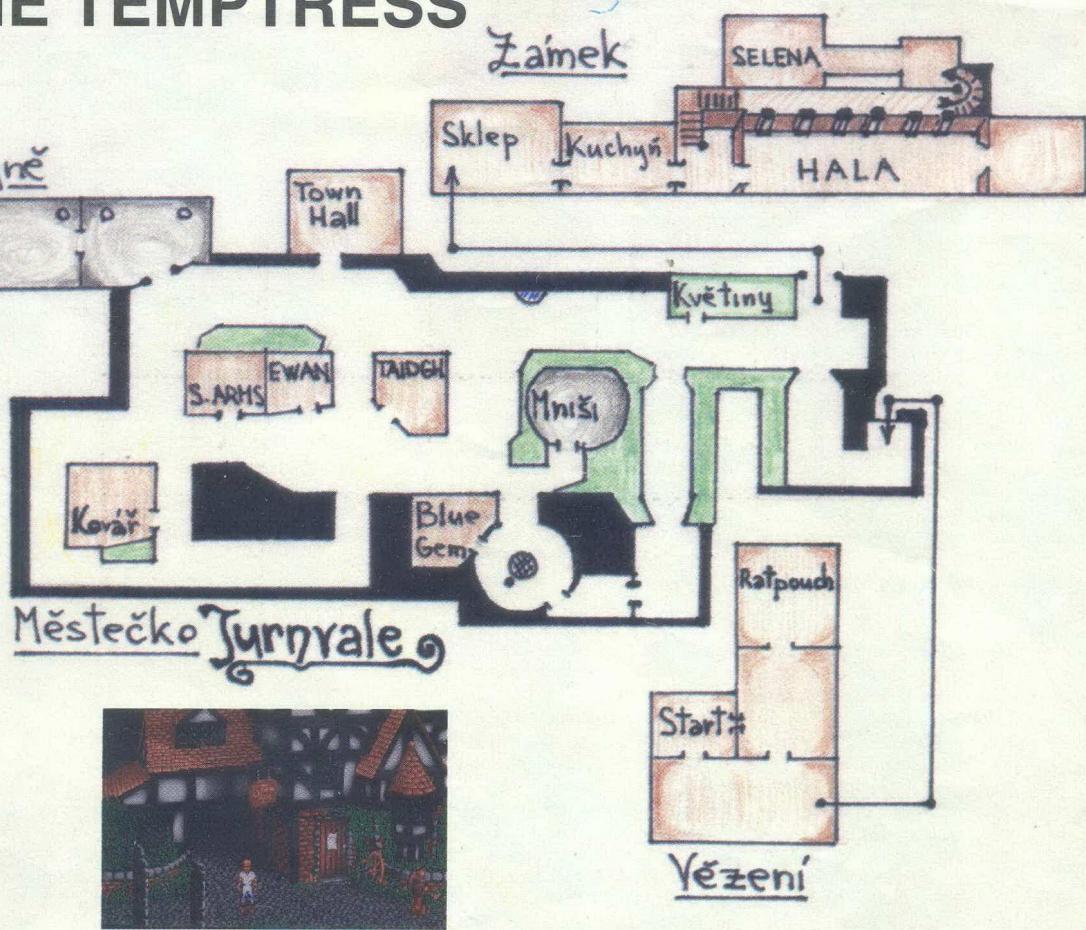


Lure of the Tempress

Virgin Games, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 1, zábava 1

Amiga 90%
ST, MS DOS



DOPISY ČTENÁŘŮ

Ajsme tady opět se třetí sérií odpovídí na vaše dopisy. Jestli vás tato rubrika baví a máte pocit, že můžete svou troškou přispět do našeho redakčního mlýna, neváhejte a napište nám. Rádi se s vámi podělíme o naše zkušenosti. Pokud si ani my nebudeme vědět rady s vaším dotažem, pokusíme se prostřednictvím této rubriky nalézti s vámi spřízněného „pařana“, který vám snad s vaším „zákysem“ pomůže. Ale ještě než se začneme věnovat vaším dotažům dovolte jednu krátkou poznámku k vašim příspěvkům.

Jsme velice potěšeni záplavou příspěvků jako jsou návody a nejrůznější figle do her. Ty nejlepší a nejaktuálnější z nich veliče rádi odkládají, ale je nám zatěžko si jen představit, že bychom měli v časopise tolik míst, abychom byli schopni odkládat všechny tyto příspěvky a ještě mít místo pro příspěvky redakční. I když je to náš sen, asi se v nejbližší době jen těžko vyplní. V každém případě nejsme zatím schopni odpovídat individuálně na vaše příspěvky, protože se stává, že na jednu hru dostáváme řádově desítky návodů a pomůcek (viz ANOTHER WORLD, INDIANA JONES III nebo ten nám věčně proklínáný PRINCE OF PERSIA).

Celým tímto myšlenkovým pochodem chceme vyjádřit omluvu za to, že není v možnostech redakce vracet námí nevyžádané příspěvky.

Nechceme vás v žádném případě odrazenit od psaní dalších návodů, ale doporučujeme udělat přinejmenším jednu rezervní kopii. Postupem času se v Excaliburu začne objevovat více článků od vás, čtenářů, stejně jako se snad začne zvyšovat počet stránek. Zatím ale mějte s námi trpělivost, pište, dělejte si kopie a posílejte svoje výtvory do redakce.

Ale teď již konečně k vašim tolik očekávaným dopisům. Jako obvykle jsme si vybrali jednoho „reprezentanta“, který začneme naše povídání, tak tedy...

... tohle už snad není pravda. Máme pocit, že některí čtenáři si prohlížejí jen obrázky

a texty si nechávají na pozdější dobu. Abychom neurazili poctivé čtenáře, opravdu snad jen někteří. Tak znova a bez milosti. Otiskujeme přesné znění jednoho dopisu, kterým nás „obšťastnil“ čtenář Jiří P. z Přerova (ne, tolik krutosti, abychom uvedli jeho jméno, ještě nemáme):

Určeno redakci EXCALIBUR: Chtěl bych vás požádat o zaslání téhoto her na DIDAKTIK GAMA, Hry: NEW ZELAND STORY, WARDNER. Ještě bych vás chtěl požádat, aby jste mi ty hry zaslali na kazeť. PŘEDEM DĚKUJI. Ještě bych vás chtěl požádat, pokud jednu z her nebudete mít tak zašlete, alespoň jednu, pokud nebudete mít ani jednu, tak mi, alespoň zašlete seznam her, které bych si u vás mohl objednat.

Po omýti studenou vodou a relaxačních cvících se konečně můžeme vrátit k vaší „objednávce“, vážený pane P. Redakce Excaliburu není žádný distributor software ani žádné pirátské doupě. Chcete-li pro svého „miláčka“, DIDAKTIK GAMA, získat nějaký software, zvolte prosím jinou cestu, než tuto. Což takhle „...jeden bezplatný inzerát do ANNONCE a zákazníci Vám uhrnou ruce“ nebo třeba prohlédnou si inzertní rubriku v Excaliburu. Zajistěte se vám podaří najít spoustu spřízněných duší, kteří vám ochotně poradí, jak se k nějakým těm hrám dostat. Co Vy na to? V každém případě se znovu na tomto místě vyjádříme jednou a snad provždy:

Milí pařani,
Chcete-li strávit bezesné noci u svých oblibenců při hraní nových her, nedoufaje prosi, že vám v doplnění vaší sbírky pomůže Excalibur tím, že vám nějaké hry nahraje. K této bohulivé činnosti slouží jiné organizace, na které se můžete s důvěrou obrátit, jako například softwarové firmy. A mimořád, pane P., tolik, čárek, v, jedně, větě, jsme, snad, ještě, neviděli...“

A teď něco úplně jiného. Čtenář Jakub V. z Prahy 8 podle naší recenze na hru Black Crypt v minulém čísle bystře usoudil, že jsme hru již dohráli a žádá o radu. Ano,

dohráli a radu rádi poskytneme, od toho jsme tady. Jakub má problémy, stejně jako mnoho dalších obdivovatelů her v hlavní roli, s dvouhlavou bestií na začátku druhé úrovně. Bestie se jmenuje Ogre a jediná zbraň, se kterou je možné ji porazit, je meč Ogreblade, nikoli Excalibur. Meč se nachází za jedinými zamčenými dveřmi v první úrovni, ale klíč od téhoto dveří je ukryt v úrovni druhé. A jak se dostat do bludiště v druhé úrovni, když je „výběh“, dvouhlavé bestie na první pohled uzavřený? Jednoduše. Stačí na jedné ze stěn najít výpínač, který skupinu teleportuje na jiné místo úrovni. Když po teleportování aktivujete mapu, zjistíte, že společně s vaším pohybem zmizela i jedna stěna a vaše cesta k dalšímu dobrodružství je volná. Ale máte před sebou ještě 30 dalších úrovní, tak do toho. Držíme palce.

Tomáš K. z Tábora se domnívá, že malé chyby a nepřesnosti jsou v návodech potížné, protože hrá „bezhlavě“ podle manuálu nepřináší žádné vzuření a zamýšlení neuškodí. Děkujeme Tomášovi za to, že nepatří ke „čtenářům-hnidopichům“, kteří s oblíbou rozmarávají veškeré drobné nepřesnosti, ale souhlasit s ním nemůžeme. Návody jsou od toho, aby pomohly zoufláte „zakyslym, hráčům v jejich nesnázích. Kde je napsáno, že ten, kdo se chce jak říká „vzrušit a zamýšlet“, musí číst návod. Je přece možné do návodu nahlížet pouze v případě krajní nouze a potom je opravdu nezbytné, aby byly návody pokud možno přesné. Za vzniklé chyby se přesto předem (i zadem) omlouváme a budeme se snažit počet chyb omezit na co nejmenší možnost míru. Pokud jde o další část Tvého dopisu a hru SIMANT, návod není v döhlednu, ale rádu Ti přesto dáme: než začnete hrát skutečnou hru, nacvičte si všechny akce v tréninkovém módu, který je součástí programu. Příjeď i na to, jak svoje ubohé mrazenky nakrmit.

Spousta čtenářů se zamýšlí nad procenutuálním zastoupením recenzí a návodů v našem časopise. Po pravdě řečeno, obdr-

želi jsme dva druhy dopisů, přibližně v tomto znění: „...s politováním jsem zjistil, že ve vašem časopise je příliš města věnováno návodům, ale recenzí je zoufale málo. To přece není možné, udělejte s tím něco...“ a dopisy typu: „...s politováním jsem zjistil, že ve vašem časopise je příliš města věnováno recenzím, ale návodů je zoufale málo. To přece není možné, udělejte s tím něco...“ Slibujeme, uděláme s tím něco. Ale teď vážně, abychom mohli uspokojit oba tábory, musíme podle neúprosných zákonů logicky otiskovat přibližně stejně množství návodů i recenzí o což se neustále snažíme. Možným řešením je rozšíření počtu stran, ale to je zatím přes veškeré naše tužby jen hudba budoucnosti. V každém případě nám i přes „nepoměr“, recenzí a návodů zachovávejte přízeň a jako obvykle se na konci této rubriky s vámi podělíme o pár našich „zákyšů“, a požádáme vás o jejich vyřešení.

1. Po naprostém vyčerpání všech sil, přeložení neúplných návodů v zahraničních časopisech a probělých nocích se nám DOOPRAVDY nepodarilo úspěšně zdolat jednu z vůbec nejlepších adventure her na Amige a ST, hru, která má název Maupiti Island. Je-li mezi vám někdo, kdo to dokázal, má nás hluboký obdiv a čeká ho nepředstavitelná odměna.

2. Ve hře Exile firmy Audiogenic jsme narazili na problém až na samém konci, po získání posledního (šestého) RCD-PASS. Všechny výhnance (exalunt) žádáme o jejich zkušenosti v této fázi hry. Společnými silami se snad z Exilu osvobodíme.

3. A do třetice všeho dobrého. Milovníci hororů a firmy Horrorsoft. Jak máme u všech dásů dohrát to proklatou noční můru, odpornou hru PERSONAL NIGHTMARE? Máme pocit, že jsme pronikli poměrně daleko, ale konec je zatím v nedohlednu. Pomôjte.

Hodně příjemných zážitků u počítače a zdravé oči do vysokého věku přeje

Váše Redakce

THE LEGEND OF KYRANDIA - LEGENDA PLNÁ KOUZEL

THE LEGEND OF KYRANDIA je adventure od firmy WESTWOOD, vyrobená v roce 1992. Tato hra není příliš obtížná na myšlení, jako by vás hrdina sám vedl. Hru jsem dohrál asi za tři hodiny.

VE TVÉM RODNÉM LESE

Stojíš uprostřed místnosti. Vlevo je velký **hliněný hrnec**. Z něho vyděj a vezmi **jablko**. Pod stolem, jako by zanikala, je **pila**. Tu si též vezmi. Dále si přivlastní ze stolu **papír** a **rudou kouli**. Zkus odejít z místnosti, ale strom tě zadrží a začne s tebou mluvit. Až domluví odejdi z místnosti. Jsi na jakési terase. Jdi dolů. Stojíš pod stromem. Jdi doleva a ještě doleva. Nyní jdi nahoru a doleva do dveří. Tam přijde dívka a bude od tebe žádat papír – dopis od otce. Můžeš jí ho klidně dát, ona ho jen odčaruje, abys ho mohl přečíst. Až ho dočteš, tak si ho zase schovej. Vrať se ke svému rodnému stromu. Od něho jdi stále doprava až ke **studánce**. Pokus se nabrat do dlaní vodu, ale on si vezme pouze kapku. Jdi doprava. Tam spadne **list** a promění se na **zelený kámen**. Seber ho. Jdi nahoru a doprava. Tam objevíš **oltář** a okolo **růže**. Seber růži a vrat se do zámku s dívou. Dej dívce růži a ona jí přečeruje na stříbrnou. Vezmi si ji. Jdi směrem ke svému rodnému stromu. Po cestě narazíš na **uschlý strom**. Na stromě je **otvor** ve tvaru kapky. Dej kapku do otvoru a vychutnej si své dílo. Za chvíliku přijde ulovený **trpaslík** a bude po tobě chtít, abys šel za ním. Stále ho následuj, ale až ho jednou neuvidíš na obrazovce, jdi nahoru. Tam najdeš trpaslíka a pořádně ho vylekáš. Ten strachy vyskočí na strom, ale za chvíliku zas spadne. Vedle něj spadne **fialová kulička**, tu musíš sebrat. Jdi k oltáři a na **svícen** dej chybějící fialovou kuličku. Na svítici oltář dej **stříbrnou růži** a tím získáš **amulet**. Vezmi si jednu **obyčejnou růži**. Nyní jdi jednou doleva a pak stále dolů, až se ocítneš před **jeskyní**. Vlez do jeskyně. Tam si s tebou bude povídávat jistý **Herman**. Dás mu pilu a on odejde řezat strom. Půjdeš z jeskyně, směrem za Hermanem. Pak půjdeš nahoru, o obrazovku dál než tam, kde Herman řeže strom. Potom se vrat do jeskyně a most je již hotov. **Přeď most** a jsi v dalším kole ...

V LESE ZA JESKYNĚ

Vyšel jsi z jeskyně, dej se doleva. Stojíš před jakousi **chatrčí**. Ničeho se neboj a vlez do ní. V chatři najdeš **kouzelníka** a **draka**, který se válí na zemi. Popo-videj si s **Dranem** (kouzelníkem) a ten tě poprosí o **pírko na psaní**, aby ti mohl sepsat svitek s kouzlem. Odejdi z místnosti a dej se dolů. Jsi na **rozcestí se sochou**. Dej se doprava. Tady vidiš **červeného ptáka** a pod stromem **kaštan**. Seber kaštan a jdi na rozcestí, se sochou. Od tut se dej dolů, uvidíš strom, pod kterým sedí **děda**. Nyní se dej doleva. Tady seber **šíšku** a dej se dál doleva a pak nahoru. Stojíš na malém rozcestí, kde rostou na stromech **žaludy**. Jeden z nich seber a vrat se k dědovi pod strom. Od něho se dej dolů, doprava a zase dolů. Jsi na pusté a zničené vypadající místě. Na zemi je ovšem **díra**, do které dás **žalud**, **kaštan** a **šíšku**. Po chvíli z díry vystro větší **slunečnice** a bude si s tebou povídávat. Když domluví nasype na tebe **žlutý pyl** a ten ti dodá první část amuletu - **žlutou část**.

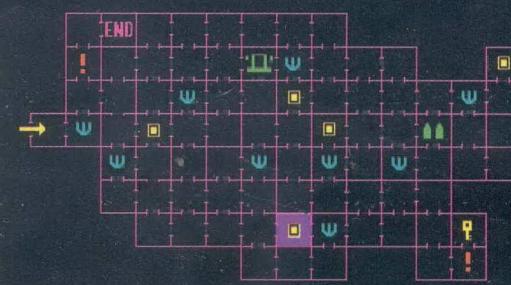
Nyní se vyprav k **hnízdu** červeného ptáka. Stoupni si pod hnizdo a použij žlutou část amuletu. Ptáčka tím zahojíš a on po sobě zanechá **pírko**. To popadni a jdi s ním k **Dranem**. On ti napišekouzlo a položí ho na kraj stolu. Seber spis a dopovídej si s **Dranem**. **Dran** ti nakonec poví, abys sesbíral kameny a pak za ním zašel. Vydí z chatře. Projdi se po celém lese a sesbírej všechny **kameny**, které

najdeš. Pozor na kámen v prvním záhybu potůčku, který není vůbec vidět. Tam také utrhl **tulipán**. Nezapomeň taky na kámen, který visí na stromě. Jakmile ho seberes, uštkne tě had a trochu zezeleňáš. Použij **žluté kouzlo** a nemoc je pryč. Jdi k **mramorovému stolu**, na kterém vidíš ležet zlatou misku. Do zlaté misky dej **Sluneční kámen**. Potom si hru ulož a kombinuj kameny, až se ti je podaří vložit tak, jak do misky patří. Jestliže se objeví **hvězdičky** a kámen se ukáže na straně oltáře, tak je správně umístěn. Když se objeví **oheň**, kámen tam nepatří. Až vše správně nakombinuješ, z misky se stane **flétna**, kterou si můžeš vzít. Jdi opět k **Dranovi**, ten ti poví, že to je **kouzelná flétna** a že ji máš použít na **kouzlo čaroděje Malcolmu**. Než budeš pokračovat, ujistí se, že s sebou neseš kameny **opál**, **topaz** a **garnet**, budeš je potřebovat!

Odejdi tedy z chatře a od dědy se dej doprava, doprava, dolů, dolů a doprava. Objevíš se před jeskyní. Pokus se do ní vejti. **Čaroděj Malcolm** tě vyžene a bude si s tebou chvíliku povídávat. Pak po tobě hodí **nůž**. Ty mu to vrátíš (vezmi nůž) a kouzelník zaleze do jeskyně a za sebou vyskočí **ledovou stěnu**. Zahraj na **flétnu** a protože hráješ strašně fašeně, stěna se roztrhá. Vstup do jeskyně (**viz mapa**) a jdi pořád doprava, až se za tebou zavíre brána. Jdi ještě jednou doprava a uvidíš **keř s plody**. Zde odlož všechny své věci. Utrhl **tři svítící plody** a jdi nahoru, polož plod. Jdi doprava a polož další plod. Jdi dolů a polož poslední plod a jdi dolů. Vezmi si **opět tři plody** a jdi doprava, polož plod, jdi nahoru, polož plod a seber **šedý, težký kámen** (Heavy rock). Jdi doprava a polož poslední plod a jdi nahoru. Seber teď pro změnu **jen dva plody** a jdi doprava a polož plod, nahoru, kde položíš druhý plod. Jdi doprava a toto místo si zapamatuj jako **Velký oltář**. Jdi doprava a seber **tři plody**, dolů, polož plod a seber **kámen**. Jdi dolů, polož plod a jdi doleva a polož třetí plod. Jdi dolů a tam seber **opět dva plody** a jdi dolů, polož plod, zase dolů a polož druhý plod. Teď následuje cesta doprava a ocítneš se na **jeskynním výklenku**. Zde seber **minci a kámen** (Oba dva předměty jsou špatně vidět). Jdi doprava. Pobere **tři plody**, jdi doprava a polož plod, nahoru a polož druhý plod a doleva, kde položíš třetí plod a nahoru. Utrhl z keře **opět tři plody**, jdi nahoru, polož plod a seber **šedý kámen**. Jdi doprava, polož plod, zase doprava a polož plod a doprava, kde seber **oba zelené diamanty**. Jdi doleva, dolů a seber **dva svítící plody**. Jdi nahoru, polož plod, nahoru, polož plod, doprava a opět polož plod. Jdi doprava a ocítneš se u **keře s plody**. Seber dva plody. Jdi doprava, polož plod, nahoru, polož druhý plod a seber **šedý kámen**. Nyní se orientuj podle **mapy**. Čestíčka na mapě označuje položení svítící plody. Vrať se k **velkému oltáři** (jestliže vejdeš do obrazovky, kde nejsou položené plody, jeskyní příšery tě sezerou!).

Vezmi si zelený diamant a dej ho **fialové kouli** vlevo. Počkej, až se koule vypořádá a vem si diamant zpět. Pomoci mapy se vrat k **bráně**, která se před tím za tebou zavřela. Naházej všechny **kameny do váhy**, která tam visí. Protože jsi velký frajer, tak se se čtvrtým kamenem netrefíš, ale to nevadí. Jakmile hodíš poslední kámen, brána se otevře. Jdi pořád doleva, až se objevíš před jeskyní. Od ní se dej doleva, nahoru, nahoru, doleva. Nyní jsi u **studny**, do které vhoď **minci**. Dostaneš za to **měsíční kámen**. Vrať se zpět do jeskyně. Tam, kde sis odložil své věci, seber **kouzlo**, které ti napsal kouzelník **Dram** (Scroll). Podle mapy se musíš dostat k **velkému oltáři**. Dej měsíční kámen do otvoru, který je v oltáři. Získáš tak **fialovou část amuletu**. Jdi doprava a použij fialové

Kyrandia – mapa jeskyně



- VCHOD
- END VÝCHOD
- W KVĚTY
- K KÁMEN
- L LÁVA
- KR KRYSTALY
- KL KLÍČ
- O OLTÁŘ

kouzlo. Změníš se na **fialovou kouli**. Letíš 4x dolů, 4x doprava, dolů a doprava. Nyní jsi v místnosti plně lávy. Přečti kouzlo (Scroll) a jdi nahoru, kde seber klíč. Jdi dolů a zde použij **opět fialové kouzlo** a doprava se na místo, kde sis položil své věci. Vezmi vše kromě flétny a otcova vzkazu. Letíš nahoru, nahoru a přečeš past a letí nahoru, doprava a jsi z jeskyně venku!

PŘÍPRAVA PŘED VSTUPEM DO ZÁMKU

Jdi třikrát doprava. Spadne na tebe větev a omráčí tě. Probudíš se u mladé **kouzelnice** v posteli (sám, ona je u kotle). Kouzelnice ti dá prázdnou **láhev**, kterou si nech v ruce. Vydí před chatrč a polož **opal, topaz a garnet**. Jdi 2x doleva a tam potkáš čaroděje **Malcolma**. Čaroděj ukradne jednu **křišťálovou kouli z fontány** a vytráti se. Fontána vyschně. Jdi dolů, dolů, doleva, doleva, doleva, nahoru, nahoru. Jsi na místě, kde hoří větev. Použij **kouzlo** (Scroll) a uháši oheň. Pod ním byla křišťálová koule z fontány. Tu samozřejmě vezmi. Vrať se k fontáně, dej kouli na její původní místo a ve fontáně bude zase voda. Naber plnou **láhev vody** a vypij ji. Přibude ti nová část amuletu.

Znovu **naber vodu** a směrem doprava se vrat ke **kouzelnici**. Tu plnou láhev jí dej. Poví ti, že jsi princ této země. Kouzelnice tě pooprosí o **modré bobulky**, pro které jdi doleva, doleva, dolů, dolů, 3x doleva, nahoru, 3x doleva, nahoru. Utrhl z keře **modrý plod**. Vrať se ke kouzelnici, ona tam však nebude a tak simuši pomocí sám. Vydí před chatrč a seber **všechny kameny**. Vrať se a **modrý kámen** (Opal) dej do **hrnce**. Pak tam dej i **modré bobulky**. Jednu láhev naplň směsí z kotle. Potom přejde do kotle **žlutý tulipán** a **žlutý kámen** (Topaz). Druhou láhev také naplň směsí. Obě láhve nech ležet v místnosti. Odtáhni **koberec** a pod ním objevíš **poklop**. Vlez do něj a objevíš se v neznámém lese. Jdi nahoru, nahoru, doprava, doprava, doprava a nahoru. Zde seber **červenou orchidej**. Vrať se k poklopu a vlez do něj.

Jsi zase v domě čarodějnici a **vedle poklopu** se objevila **další láhev**. Vhoď do **hrnce** **červený kulkatý kámen** (Garnet) a za ním **červenou orchidej**. A naplň třetí láhev. Vydí zase vše do domu a objevíš **čtvrtou láhev**. Tu také naplň červenou směsí. Všechny láhve si vezmi a jdi do tajného vchodu. Jdi dolů, dolů, doleva, dolů, dolů, doprava, nahoru. Utrhl z keře **modrý plod**. Vrať se ke kouzelnici, ona tam však nebude a tak simuši pomocí sám. Vydí před chatrč a seber **všechny kameny**. Vrať se a **modrý kámen** (Opal) dej do **hrnce**. Pak tam dej i **modré bobulky**. Jednu láhev naplň směsí z kotle. Potom přejde do kotle **žlutý tulipán** a **žlutý kámen** (Topaz). Druhou láhev také naplň směsí. Obě láhve se vyrážejí a vzniknou z nich **zelené křídy**. Vezmi je a vlož do **hrnce**. Vrať se k poklopu a vlez do něj.

Jsi zase v domě čarodějnici a **vedle poklopu** se objevila **další láhev**. Vhoď do **hrnce** **červený kulkatý kámen** (Garnet) a za ním **červenou orchidej**. Vrať se k poklopu a vlez do něj. Místnosti jsou zvony a u zvonku visí **kladívko**, které si též vezmi. V tomto pořadí zahraj kladívko na **zvony**: **Zelený, Bílý, Žlutý a Modrý**. Odsune se obraz a pod ním uvidíš **zlatý klíč**, který seber.

Jdi doprava a polož **fialovou růži** na **hrob**. Zjeví se ti tvá matka a dostaneš od ní poslední část amuletu a to **červenou**. Jdi doprava a dostaň se před **bránu**. Použij **červené kouzlo** a budeš neviditelný. Otevří bránu **klíčem** a vejdí do zámku. Před schody ti kouzlo přestane účinkovat a zjeví se **Malcolm**, který si s tebou bude chvíli povídávat. Jdi doprava, nahoru, nahoru, doprava a ocítneš se v **kuchyni**. V pravo jsou háky, na kterých visí různé krámy. Mezi nimi je i **žezlo**, a to si vezmi. Jdi doleva, doleva. Jsi ve velké místnosti. Dole jsou čtvrté dveře. Dvoje nalevo, dvoje napravo. Vydí do vrchních nalevo.

Kyrandia

Virgin Games, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 2, zábava 1

MS DOS 87%
Amiga

Ocitneš se v knihovně s kněžem. Vytahuj popořadě tyto knížky: **O,P,E,N**. Krb se otočí a vypadne z něj **koruna**, kterou si vezmi. Vrať se ke schodišti a vydí nahoru. Jdi doleva, nahoru, doleva. Potkáš zde starého přetele **Hermana**. Použij **žluté kouzlo** a Hermana tím uspíš. Od něj doleva. V místnosti jsou zvony a u zvonku visí **kladívko**, které si též vezmi. V tomto pořadí zahraj kladívko na **zvony**: **Zelený, Bílý, Žlutý a Modrý**. Odsune se obraz a pod ním uvidíš **zlatý klíč**, který seber.

Jdi doprava, dolů, doprava, po schodech dolů, doleva, nahoru, nahoru. Jdi přímo do kruhu a ten se s tebou otočí do tajného sklepenu. Jdi doleva, doleva, nahoru, nahoru, doleva, doleva, nahoru, nahoru, doprava. Objevíš se před **zelenou bránou**. Použij **modré kouzlo** a brána zmizí. Pokračuj v cestě nahoru, doleva a tam uvidíš **vystouplý kámen**. Pod ním najdeš druhý **zlatý klíč**.

Vrať se ke kruhu. Nyní jdi doprava do haly a otevří oběma klíči bránu a vejdí dovnitř. Stojíš před **třemi podstavci**. Doprostřed polož **královskou korunu**, nalevo **žezlo** a napravo **kalich**. Otevří se ti též, žezeňové dveře a než tam stáčíš vejti, odněkud se zjeví čaroděj **Malcolm** a půjde si s tebou povídávat. Pořád do tebe bude strkat, až si do něj strčíš taky. Vejdí rychle do dveří a použij **červené kouzlo neviditelnosti**. Stoupni si přesně před **zrcadlo** vpravo a čekej až se Malcolm probere. Jakmile přijde k životu, v zuřivosti po tobě hodí kouli, která tě měla uvést do kamenného stavu, ale koule se od zrcadla odrazí a Malcolm zkaření sám sebe a ty můžeš vychutnat šťastný konec.

MARTIN ŠÍNSKÝ

Zašlete mi se složenkou:

- EXCALIBUR 7 za 24 Kčs
- EXCALIBUR 8 za 24 Kčs
- EXCALIBUR 9 za 24 Kčs
- EXCALIBUR 10 za 24 Kčs
- EXCALIBUR 11 za 24 Kčs
- EXCALIBUR 12 za 24 Kčs
- AMIGA magazín 3 za 29 Kčs
- AMIGA magazín 4 za 29 Kčs
- AMIGA magazín 5 za 29 Kčs
- AMIGA magazín 6 za 29 Kčs
- AMIGA magazín 7 za 29 Kčs

jméno a příjmení

ulice/obec

PSČ město/pošta

Přiloženou složenkou uhradím do 3 dnů ode dne doručení. V případě, že časopisy nezaplatí, bude moje jméno i s adresou uveřejněno v následujících číslech EXCALIBUR a AMIGA magazinu v rubrice "Nezaplatili nám". Poštovné hradí firma SEND.

datum, podpis

Kupón vystříhněte nebo opíšte a zašlete na adresu: SEND, Bohuslava ze Švemberka 4, 140 00, Praha 4

HRÁČ

není EXCALIBUR... Hráč je něco jiného!

TATO POZVÁNKA PLATÍ JAKO 50% SLEVA VSTUPNÉHO

NA PCSALON

1. - 3. XII '92
palác
U HYBERNŮ

NEJVĚTŠÍ OBCHODNÍ DŮM
S KANCELÁŘSKOU TECHNIKOU

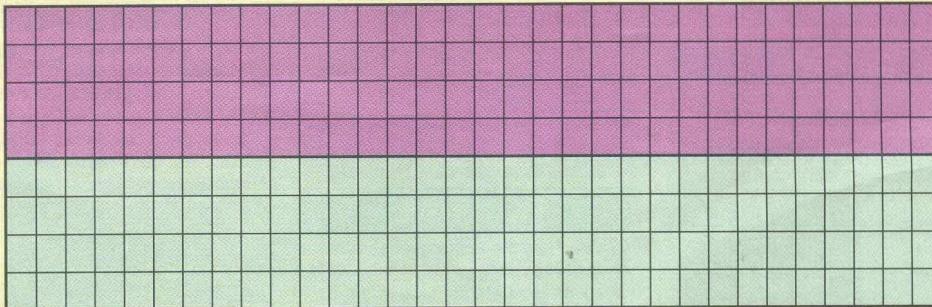
POZVÁNKA NA PRODEJNÍ VÝSTAVU
DO PALÁCE U HYBERNŮ

Po tři předvánoční dny se tento palác nedaleko OD KOTVA opět přemění na největší obchodní dům s výpočetní a kancelářskou technikou. Jsou pro Vás připraveny nabídky asi 100 našich a zahraničních firem za výhodné veletržní ceny. Většina vystavujících připravuje také vánoční slevy pro zboží zde nakoupené nebo objednané.

Také naše vydavatelství bude mít na PCSalonu samostatný prostor, který využije k prodeji svých časopisů včetně starších čísel.

Prosíme Vás o uhranění inzerátu složenkou typu C na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

zvýrazněný
inzerát:
50 Kčs
100 Kčs
150 Kčs
200 Kčs
250 Kčs
300 Kčs
350 Kčs
400 Kčs



Řádkový inzerát za 70 Kčs (pouze horní polovina) Řádkový inzerát za 140 Kčs (celá plocha)
 Zvýrazněný řádkový inzerát za Kčs. Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle. Pozor! Mezery a interpunkční znamenka se počítají jako znak!

Kupón a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

ANKEТА

15/4 neoznačené obrázky na str. 3 "zpříště" jsou z her:

16/Na počítací hráji nejvíce tyto hry:

1.
2.
3.
4.
5.

název výrobce

18/Mám tyto připomínky, nápady a zlepšováky:

INSTRUKCE

9

PC MENU

POZVÁNKA PLATÍ JAKO 50% SLEVA VSTUPNÉHO

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

PCSALON Praha 92

POZVÁNKA NA VÝSTAVU

Tradiční prodejní výstava kancelářské techniky, osobních počítačů a příslušenství. Bohatá nabídka programů a příruček. Konzultace a přihlášky na kurzy. Výherní anketa o ceny pro návštěvníky.

PCSALON
NÁŠ TYP
PORTFOLIO - všeobecné kapesní PC s aplikacemi pro managery a podnikatele

Výhodné veletržní ceny

1. - 3. prosince 1992
(ÚT - ČT od 9 do 19 hod.)
palác U Hyberňů - n. Republiky

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

AMIGA

Nabízím hry vašich snů! Vochozka Petr, Dukelská 373, Polička 57201

Nejrychlejší Amiga Sampler

sampler do 200kHz
Libovolný kabel k M6F zdarma
Hi-Fi kvalita za pouze 650,-
Jan Staněk, Národní obrany 9
160 00, Praha 6, tel.: 32 78 232

Prodám ex. disketovou jednotku 3,5" pro AMIGU. Rozšíření RAM o 512 KB se zálohovanými hodinami pro AMIGU 500. Cena dohodou - levně. Tel.: 02/842313 ERIK nejlépe večer.

Najnovšie a najlepšie hry
na Amigu nájdete na adrese: L'.
Čulen, Myjavská 6, 811 03
Bratislava

Prodám levně AMIGA 2000 + monitor 10845 + 2 hardisks + PC kartu + tiskárnu, tel. (047) 33769

Ponúkame 100% soft. emulátor IBM/PC-MDA, CGA. Na každej Amige! idú hry, všetky sys. pr. (dBase, FixPro, atd). Moyzesova 33, 920 41, Leopoldov.

PC XT/AT

PCčká! Nabízím nejlevnější shareware hry a další cena do 40,- Kčs. Pište o seznam: Kočí Marek, Lišany 244, 270 52. Tel: (031) 7617.

Nové hry a programy pro PC/AT a Atari XL/XE nahrají kvalitně a rychle. Výměna možná, platí stále. T. Režnák, P.O.Box 97, Brno 612 00.

Pozor! Klub VT nabízí programy a hry pro PC XT/AT a COMMODORE 64/128 na kazetách i disketách. Adam Daněk, Merhautova 91, 613 00 Brno.

C64/128

POZOR! Vánoce jsou za dveřmi a zde se Vám nabízí ty nejlepší hry pro C-64 v kazetové verzi, např.: TURRICAN, LAST NINJA II, III, SPHERICAL, XYBOTS a mnoho dalších výběrných her. Seznam zašlu, seriozní jednání. Tel.: 02/7913419. Jirka.

Chýbajú vo Vašich programoch mäkkene a dĺžne? Pre C64 je to minulosť! Súpeř-prógrám + manuál u: S. Chlebec, Mikoviniho 4, Nitra 949 01.

Na C64 koupím na kazetách hry The last NINJA II a TURRICAN 1,2. Oskar Vykutil - Hansmannova 17, 61300 Brno, tel. 05/528384.

SINCLAIR

BOMBA! Majitelé D40! Nabízím vám program Hledač, který nalezne ve vašich hráčkách adresu s počtem životů! To je potom možné libovolně měnit.... Tel. 0428/23295. Seznam poke? K čemu? Pro SPECTRUM vyměním nebo prodám nejnovější hry a programy z let 88-92.

Seznam za ofrankovanou obálku. Např. LEMMINGS, SHADOW DANCER TM TURTLES II apod. Cena cca 2-5 Kčs. František Vajíček, Ciolkovského 851, Praha 6, byt č.96 (mám i NERO QUEST 1,2).

OSTATNÍ

Diskety 3,5" DS/DD (16), přepínač myš-joy (399), HW VIRUSPROTECTOR pro Amigu (199). Jaroslav Frydl, POSTE RESTANTE, 160 00 PRAHA 6.

Predám programy pro plottery XY4150, SHARP MZ1P16, ALFI, AMAGRAF. Farebné HARDCOPY, INFO zdarma. B. BILLA, Za poštou 9/A, 92001 Hlohovce.

Upozorňuji všechny, kdož hodlati ráčí inzerovati, že pořizovati kopie programů jiným lidem, aníž k tomuto máte svolení od autora nebo od autorem pověřeného zástupce, je činnost podlaha a nečestná a osoba takto se chovající může být zavržena a do žaláře též vykázána. EXCALIBUR

DOUBLE vám ušetří 48 Kčs

Excalibur, zabalen v ochranné fólii, se k Vám nyní dostane díky distribuční firmě SEND, která odešle Excalibur do 48 hodin po vydání. Kromě předplatného na dvanáct čísel za 288 Kčs Vám nabízíme speciální cenové zvýhodnění, které jsme mohli zavést díky ušetřenemu poštovnému. Pokud zaplatíte 240 Kčs, budete dostávat 6 čísel po sobě současně DVA STEJNÉ EXCALIBURY (tzv. DOUBLE), každý za cenu pouhých 20 Kčs (ušetříte tedy celkem 48 Kčs)! Můžete se tedy s kýmkou složit na předplatné a jedno číslo Vás pak přijde na neuvěřitelných 20 Kčs! Navíc

k předplacenému Excaliburu budeme tu a tam přikládat drobnou a hodnotnou pozornost.

Nynější cenu pouhých 24 Kčs za barevné číslo se podařilo docílit hlavně díky Vašemu zvýšenému zájmu o EXCALIBUR v poslední době. Výdaje se však zvyšují. Chcete-li nám pomoc udříct neskutečně nízkou cenu EXCALIBURu a současně rozšířit počet stran, pak se, prosím, zúčastněte našich "EXCALIBUR GAMES" a vyplňte anketu. Plánovaný Excalibur o 68 stranách za stejnou cenu - to stojí za to!

-ml-

Jak si předplatit Excalibur (platí do příštího EXCALIBURu)

1. Rozhodněte se, zda si Excalibur předplatíte na 12 čísel za 288 Kčs nebo "DOUBLE" na 6x2 stejná čísla za 240 Kčs se slevou 48 Kčs. 2. Pak čitelně vyplňte složenku typu C, vyplňte částku v Kčs, adresáta (EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (toto je Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu do sloupku "zpráva pro příjemce" napsat "předplatné EXCALIBUR číslo xx až xy" (nelze předplácat již vyšlá čísla).

3. Složenku zaplatěte na poště.

SUPER ŠANCE!

Bohužel, toto číslo má zpoždění, které tentokrát vzniklo díky opožděným platbám některých distributorů, hlavně PNS. Naštěstí se začíná rozblížit naše nová prodejní síť, pomocí které se k Vaši blízkosti Excalibur dostane. Pokud se chcete do prodeje Excaliburu zapojí i Vy, pište na adresu redakce. Budete-li úspěšní, můžete si vydělat díky našemu vysokému rabatu (až 50% z prodejní ceny) více než očekáváte.

-ml-

Šachové počítače Mephisto

Pro začátečníky i pro mistry šachu jsou určeny "inteligentní šachy" Mephisto. Od obyčejných šachů se liší zabudovaným počítačem,

který signalizuje pomocí svítivých diod na každém poli svoje protitahy. Obsluhu rovněž usnadňuje ovládací panel, který umožňuje

zadávat různé kejkle, jako např. stupeň obtížnosti, výukový režim, vracení tahu, analýza sehrané partie atp. Firma ENISOF a.s.

prodává celou škálu modelů Mephisto, které uspokojí šachisty všech úrovní - snad kromě velmistrů. Nejlevnější modely pro začátečníky mein erster Mephisto (ELO 1400) a Mephisto schachschule (ELO 1750) jsou "do kapsy" s rozměry 23x29x2,7 cm, podobně jako Mephisto supermini (ELO 1400), Mephisto marco polo (ELO 1750). Stolní typy začínají modelem Mephisto modena (ELO 1800), Mephisto milano (ELO 2100) až po superchytrý Mephisto berlín 6800 (ELO 2200). Zajímavý je mluvící Kishon Chesster (ELO 1950). Můžeme s klidným srdcem prohlásit, že pro domácího šachistu je víc než 2000 ELO škoda, jeho šance na výhru při prvním stupni obtížnosti je minimální. Proto je velice zajímavý modulově uspořádaný Mephisto modulset, který se od sebe liší moduly s různými ELO. Tak MMV má ELO 2050, polgar 2100 ELO, vancouver 16/32 bit dokonce 2250/2300 ELO a risc 1 MB má dokonce 2350 ELO. Existují také karty do MS-DOS kompatibilních počítačů, které mají od 2100 do 2300 ELO. Snad Vás potěší, že od příštího čísla budeme postupně uvádět testy různých typů počítačů Mephisto.

-ml-

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

VÝHERNÍ ANKETNÍ LÍSTEK

SPONZOŘI:

BR SOFT
FUTURE ENGINEERING
GRISOFT(c) SOFTWARE
H.S.H.
MP-SOFT
OASA COMPUTERS
PC DIR PRAHA
PROKOP SW
SOFTWARE602

ODEVZDEJTE NA VÝSTAVĚ

Jméno: _____

Adresa: _____ PSC: _____

Kvůli čemu jste hlavně na výstavu přišel?

Pouze se podívat

Získat údaje o tech. par. nabídky

Získat informace o cenových podm.

Vést konkrétní obchodní jednání

Získat celkový přehled o trhu

Získat informace o novinkách

ano ne

ano ne

ano ne

ano ne

ano ne

ano ne

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR



IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

1.12..92
Vánoční dárek



Key-Comp

Cena již od
12.490,- Kčs

Zvukové karty

Cena od 3.980,- Kčs

Výhodné podmínky pro dealery!

SOUND GALAXY BX

Fully AdLib & Sound Blaster Compatible

Sound Blaster, AdLib Compatible
11 Voice FM Synthesizer
Digitised Audio Playback (DAC)
Digitised Audio Recording (ADC)
Built-in MIDI Interface
Built-in Amplifier
Game Port
Bundled Software

FREE SPEAKERS



BCD s.r.o. prodejna Žitná 28, Praha 2
tel (02)2362634 pošta P.O.Box 14
fax (02)554071 150 04 Praha 54

autorizovaný dealer firem

VECOM, SUNNYTECH, CONNER, LONGSHINE, MCH,
MITSUBISHI, SMC, TALLGRASS TECHNOLOGIES,
MUSTEK, SIGMA DESIGNS, WESTERN DIGITAL
nabízí levné a spolehlivé počítače třídy PC XT, AT, 386, 486

PŘIJĎTE SI VYBRAT POČÍTAČE PRO PRÁCI I ZÁBAVU!
CENY S DANÍ !!!

Desktop SUNNY AT 286/16 MHz, 1MB RAM, HD 80 MB/28 ms,
FD 3.5", 2s/p port, VGA Mono 14", klávesnice US/CS 23.700,-

Desktop SUNNY AT 286/16 MHz, 1MB RAM, HD 80 MB/28 ms,
FD 3.5", 2s/p port, VGA Color LR 14" 1024 x 768, Card 16b/256 KB,
klávesnice US/CS 31.000,-

Minitower SUNNY AT 386SX/25 MHz, 2 MB RAM, HD 52 MB/17 ms,
FD 5.25" 1,2 MB, 2s/p/g port, VGA Color LR 14" 1024 x 768, Card
16b/256 KB, klávesnice US/CS 36.667,-

Minitower SUNNY AT 386SX/40 MHz, 32 KB Cache, 4 MB RAM, HD
80 MB/17 ms, FD 5.25" 1,2 MB, FDD 3,5" 1,44 MB, 2s/p/g port, VGA
Color LR 14" 1024 x 768, Card 16b/256 KB, klávesnice US/CS 47.910,-

..... a mnoho dalších typů

Značkové počítače **VECOM, SUNNYTECH, MCH.**
Barevné i černobílé tiskárny **FUJITSU, CITIZEN, EPSON.**

KAŽDÝ SI U NÁS VYBERE!!!

SPOJTE SE S TĚMI, KTEŘÍ JSOU NA ŠPICI



Computer Equipment
softwarehouse s tradicí informuje:

počítačová síť

LANtastic bourá mýty!

Microprose

uvádí na československý trh originální verze

A.T.A.C., AIRBORNE RANGER, B17 F. FORTRESS, CIVILISATION, COVERT ACTION, CRISIS AT THE CREMLIN, DARKLANDS, F11 7A NIGHT HAWK, F15 II, F15 STRIKE EAGLE, F19 STEALTH FIGHTER, FALCON MISSION DISK, FALCON 3.0, GRAND PRIX, GUNSHIP 2000, GUNSHIP, HYPER SPEED, KNIGHTS OF THE SKY, M1 TANK, MICROPROSE SOCCER, MICROPROSE GOLF, PIRATES, PROJECT STEALTH, RAILROAD TYCOON, RED STORM RISING, SILENT SERVICE, SILENT SERVICE II, SPECIAL FORCES, SUPER TETRIS, TETRIS CLASSIC... aj.

pro počítače typu IBM PC, Amiga, Amstrad, Apple Macintosh, C64 a Spectrum v cenách od 540.- do 2 390.- Kčs

Dále Vám Computer Equipment nabízí:

* široký výběr z palety více než 10 000 programových produktů *

* počítačové sítě LANtastic *

* dodací lhůty do 48 hodin zásilkovou službou *

* předprodejní a poprodejní podporou zákazníků *

* komplexní dodávky zahrnující hardware a školení *

Využijte služeb našeho
bezplatného informačního servisu!

Pište, faksujte, volejte, navštivte nás v naší prodejně:

Praha 4, Branická 107,

tel. 461311/461293, fax 462583

Software z celého světa, to je Computer Equipment!

SYSTEM-Pro

computers • peripherals • components GmbH.

Značkové počítače pro hry i pro práci



Sestavy dle vašeho přání

Boardy:	286 25 MHz, 386SX 25 MHz, 386 40 MHz
RAM:	1 - 8 MB
Hard disk:	40, 105, 130 MB
Flippy drive:	5.25", 3.5"
Monitor:	VGA mono, SVGA Color, SVGA Color non-interlaced
Case:	desktop, slim line, minitower
Klávesnice:	US s českým potiskem
Myš:	3 typy myší Genius

Dále nabízíme rozsáhlý sortiment:

NOTEBOOKŮ HALIKAN

TISKÁREN STAR

HEWLETT PACKARD

SYSTEM-Pro

Husitská 33, Praha 3

Tel./Fax. 02/62 78 048

Fax. 02/64 37 977

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

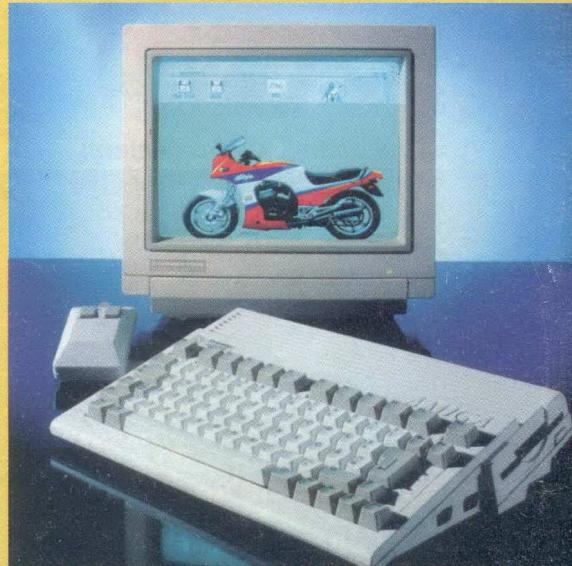
C64 II



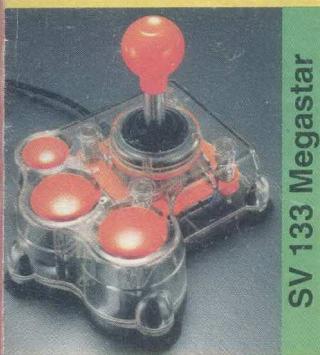
Commodore

C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ
C 64 GAME SET
FLOPPY 1541 II
DATARECORDER 1530
MYŠ PRO C 64
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET
TISKÁRNA MPS 1230
HRA NA DISKETĚ PRO C 64
AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 600
AMIGA 600 HD 30 MB
FLOPPY PRO AMIGU
TV MODULÁTOR A 520
MONITOR A 1084S COLOR STEREO
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU

AMIGA 600

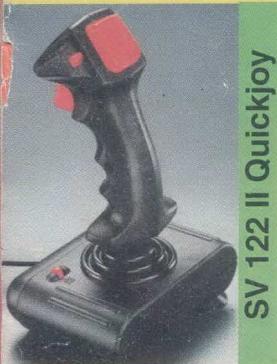


Široký výběr joystiků firmy QUICKJOY pro všechny druhy počítačů

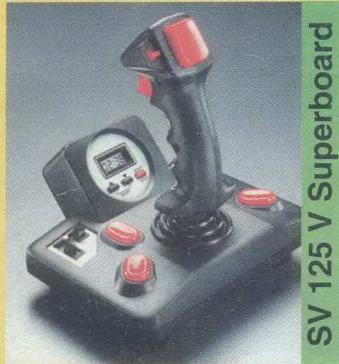


SV 133 Megastar

SV 119 Junior
SV 122 II Quickjoy
SV 123 III Supercharger
SV 125 V Superboard
SV 133 Megastar
SV 201 M5 pro IBM PC
SV 202 M6 analog pro XT/AT
Celkem dodáváme 20 typů.



SV 122 II Quickjoy



SV 125 V Superboard



SV 123 III Supercharger

MS-DOS emulátory

pro Amiga 500: pro Amigu 2000-4000:
ATonce 286/8 MHz Approx 386 sx/25 MHz
ATonce 286/16 MHz

NOVINKA ZA BEZKONKURENČNÍ CENY



Dodáváme celý výrobní program firmy

Commodore

včetně nové řady
PC profi-line
(100% kompatibilita s IBM)

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVÁCH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:

Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080
fax: (02) 4018080

PRODEJNA:

Jindřišská 27
Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:

Jindřišská 27
110 00 Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

OFFICE WASHINGTON:

1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066